

COMPARENCES OF THE PARENCE OF THE PA

- · 业界年度记事与全年市场回顾 · 10余部话题作点评与推荐
- · 3部游戏作品剧情赏析与评论·收录超过130部作品的全年新作图鉴



三次元_{狂想}



本期封面提供:温泉 本期封底作者:MagicXiang

二次元狂热工作室制作

监制: jedi 执行: 稗田

编辑:如月千华、小黑 实习编辑:罗德 美术:塔里、三白

微博: http://weibo.com/2dmania 稗田: http://weibo.com/vonglaz 如月千华: http://weibo.com/kidhisame 小黑: http://weibo.com/u/1841529455

信箱: jediliao@163.com 2dmacq@sina.com

电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

二次元狂热 版权相关声明

稿件文责自负,**严禁一稿多投**:作者必须 保证所投稿件不得侵犯他人的著作权和版权, 由此引起的纠纷责任由作者本人承担;稿件一 经发现有抄袭或一稿多投(全文以及段落), 除扣发应得稿酬外,作者向本手册所投稿件三 个月内不再采用。

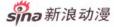
转载声明:本手册刊登的所有内容(原创同人作品宣传以及有特别约定的内容除外),任何商业组织未经《二次元狂热》许可,不得转载、出版和使用。

其他声明:凡本手册转载作品时未能联系 到原作者的,敬希望作者见手册后及时与《二次元狂热》联络,以便奉寄或稿酬。

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏(冷门精品优先)或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们,共同为《二次元狂热》出力~











欢迎光福二次元狂热官方旗舰店 选购"二次元狂热出品"产品 P002 河蟹子相谈室

读编往来

P004 **宅收藏** 周边资讯

P006 新疆动画情报

P008 手游侵略者

P010 新作速递

あざらし社携手桐月打造传奇新作 ――『ヤミと祝祭のサンクチュアリ』

P012 新作简评

与櫻共舞的第二次"初恋" ——『初恋×シンドローム』

P016 微笑月月报

0

P018 本期特報

精品的缺憾

——浅析『小林家的龙女仆』叫好与不 叫座的原因

P024 Cosplay

金星塑性,女神诱惑 Max ——专访半次元人气 coser 白鸟 Tsuta

P028 游戏故事

江户时代的逆转推理剧 ——樱花栽决

P040 提督手记

赤城食谱

--『製队收藏』 舰载机篇3

9050 前直桶

世界征服 吾辈娇小的身躯里装的是伟大的梦想 ——全世界萝莉控之友黑星红白的故事·中篇

P062 动画研究

存在于虚幻之中的真实 ——PA.WORKS 与它的"工作中的女孩儿" 每个人心里都有个死小孩 ——浅析『重启咲良田』

P082 登月指南

英灵列传之 ——托尔金创作素材集

P090 圣地巡礼

背起小包,去拜访可爱的"浮莲子"吧 ——另类的『兽娘动物园』圣地巡礼之旅

P102 东方专区

东方同人动画面面观 ——PV 篇

P110 同人新作

Magic Xiang 画师推广 『少女和弦』

填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacq@ 不用按格式填也可以哟~)

2. 登陆新浪微博,搜索二次元狂热官方微博,

终于到了要全天开空调的盛夏√(̄▽ ̄")

考完高考和期末考试的同学们有没有开始愉快的夏季补番生活呢?不管户外是看海还是烤肉模式、能在 家里开空调看新番的现代生活最高!不是很能理解那些拼命往异世界穿的同学呢~





15 封面封底作者: Magic Xiang 出处: Fate 个人本 未命名

[寄语选登]

张敏学 男 1303948132@qq.com

我毫不谦虚的说, 我参加过汉字听写大赛(虽说是大连地区 预选赛), 语文也很好, 而且刚刚参加完高考, 比较闲,

所以上次你们招人负责校对时, 我本想参加, 然而, 你们只 招北京。虽然我知道编辑们已经很努力了,然而偶尔还是会有纰漏, 但是, 我还是很爱河蟹子的(好羞耻), 虽然不知道会不会被选上。

顶你上头条, 祝你考上理想的学校! 说不定就来北京了呢?

≮梦★羽≯凮あ淩

从开始到现在不知道过了多久了,从当初的萌新到现在的资 深老友, 玩貌似还没对河蟹子说过什么, 不过, 希望二次元狂热 越办越好的心是不会变的,我也挺庆幸被队友拉入坑,不说了, 纸模强烈镇场! 十几天一个, 有够慢的了。。。。。

:已经相当快了的! 大触啊! 请收下我的膝盖 jpg, 感谢一直以 来的支持,我们会继续努力!

[官方网店将不定期开展 满就送 話动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动 呢? 关注我们的官方微博的『买满 200 元 直接送抱枕套』活动信息,就可以有机会 免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供 | 的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套! 数量有限,手快有,手慢无!





『マホロミ 時空建築幻視譚』 (时空建筑幻视谭)

作者:冬目景

以沉重浓厚的羔羊之歌一鸣惊人的冬目景在本作 一的表现可以说是轻快明亮了许多。

时空建筑幻视谭可以说是冬目景较长的连载作品 =基调量为温馨的一部,剧情讲述居住于建筑师祖父 歌居中的建筑系学生土神东也 (にわ とうや), 因为 毛等看到老建筑残留的记忆这一特殊能力, 和有着同 性重力的女性呆泽真百合(ふかざわ まゆり)在城市 **司老道其中一同追寻两人祖父母之间谜团的故事。**

屬一里元副的本作主要的剧情内容是男女主角穿 每千等被拆除老建筑中,见证一个又一个人与建筑之 同志回忆。辛卑能引起现众的乡愁情怀而又充满温馨, 三進早过往秘密的过程也不沉重, 反而像是带着好奇 □ ■ 回走起册一般的有着淡淡的刺激而惬意,能够带 些逐渐放松而且提的体验



锵锵! 本期由热成 poi 的河 蟹子抽出的中奖者为 林耿昊 同 学, 恭喜! 请回复我们的邮箱以 便及时寄出奖品~下期的奖品为 由尚萌提供的贞德 Alter 等身抱 枕,老样子将您对本刊的意见和 感想,或者想对河蟹子说的话发 送到本页上方的联系邮箱,便有 机会获得奖品手办哦! (请希望 参加抽奖的读者写下真实姓名、 地址和联系方式)

也欢迎大家通过以下方式 与我们互动哦~ QQ群: 234680289 微博: http://weibo.com /2dmania 微信公众号: 二次元狂热



YMvm 君☆

2DM 真是业界良心,内容充实,每次都有新花样,一次次把我从书 荒中解救出来(?ì_ í?)... 我天天念叨着要 2DM, 所以每次看到新 的一期,就会莫名激动,闺蜜说我有病得治,结果还不是被我安利了 (笑)希望河蟹子接下去能够开开心心,健健康康,我这个忠实粉丝 也会继续支持河蟹子和 2DM 的 o(^ ▽ ^)o ~

: 二次元不是病,是信仰(?)谢谢你的祝福,总之,一家人 最要紧是齐齐整整,朋友也是一样的,编辑部所有成员感谢你们的 支持! 夏日炎炎, 来点龟苓膏退退火, 继续和闺蜜一起狂热吧!

上期河蟹子沉迷学习这期回来早了, 我却沉迷舰 b, 周年庆肝炸, 恩... 今天才有时间来回函.... 感觉这期光盘内容比上期柔和多了... 我 喜欢跑步听歌上期光盘恩...运动过度现在才好的差不多... 咳咳总之这 期光盘里面的雏子的笔记

ed 还有附加曲那首我听得真的很感动, 恩让我想起 whiteeeen (木 ワイティーン)-ポケット(口袋)和其它两个曲子真的,我其实特别 喜欢这种风格还有合唱虽然不经常习惯去听, 恩不然不也不会因为 start dash 入缪斯了吧笑,知道故事然后再听果然感觉十分美呢

👣 : 现在天气热,跑步记得补充水分! μ's music forever!喜欢 whiteeeen 这种风格的话, miwa 和大原櫻子也很不错哦! 然后, 注意身体, 好好学习, 为舰队健康工作五十年这才是最要紧的。

林耿昊 伪娘

越做越好, ---- 这个早就过了 100 期了, 现在都 103 期了, 我要上留言,回函都不更新,上上个期就有这个问题了T_T。

: (编辑部)中央已经决定了,让你上留言!





Lithromantic

看《二次元狂热》也有限长时间了。有几个问题一直想问一下: 关于 Galgame 的增刊像是 86.5.93.5 这种大概是多长时间一次呢, 是一个季度、还是丰年。还是说单纯看千华大叔有没有推游戏推到 秃(笑)......不过还是要注意身体就是了。毕竟身体是革命的本钱

还有就是 2DM 英宝自营店的客服小姐姐上次给我打了个电话 一声音好好听~简直声控语到不知道是不是编辑部哪位小编呢?

二次元狂热能在网络如此发达的今天依然坚持着真的是太好了。 只不过看现在科技发展的速度不知道还有没有机会见到下一个百期, 想到终究要和 2DM 的大家分别就伤心不已啊-

国王大大很厉害很厉害。超级佩服

还有一个小小的请求:永远十七岁的河蟹子是很可爱没错啦, 但是能不能再做一个主绘呢、翻来覆去都是一个形象有一点。。。 看 腻了

好吧,最后还是祝《二次元狂热》越办越好,读者越来越多, 小编们越来越帅气(漂亮), 哒呦~

增刊嘛……计划上是一季度一出,不过……咳咳,不如多光 顾几次自营店。说不定就能小姐姐再相会哦? (\$A\$)然后,合法 萝莉的价值就是永远的十七岁! (用死鱼眼望着自己的胸口),河 蟹子的新衣服嘛。除了自身的努力,也要考虑到实 (mei)际 (gong) 的历 (gong) 史 (zuo) 进 (ya) 程 (li)。。。

柿可杀不可卤

其实我很早就关注枯野瑛了,也非常喜欢他的小说末日之际(名 字好长不想打), 刚刚得知末日动画化后就希望写一篇关于末日的 文章, 然而草稿写了一半就忙于6月高考, 最终没能写完, 现在看 103 期浅色回忆的文顿时百感交集啊~(▽

7 : 是的,除了『末有救』,枯野瑛的『银月之书』也非常棒! 并祝 顺利考上理想的学校!





『Re:O』雷姆睡衣手办

出品: Good Smile 价格: 12500 日元

还记得你们的前妻雷姆小姐吗~(逃)许久不见,奸笑社又推出了雷姆 的全新社保手办。以大塚真一郎的插画为原型的坐姿造型,透明材质的 睡衣和妩媚的微笑瞬间击坠所有人。头发也有部分为透明, 晶莹的肌肤 透过睡衣隐约可见。此外手办台座为软质的坐垫, 与造型场景格外相称。 预定 11 月发售。不知道是不是错觉总觉得最近手办的价格越来越高了…





GSC 駐土 700 号! 博丽灵梦 2.0

奸笑社从推出 Q 版黏土以来已经发售至第700号, 恭喜 - 获得吉祥序号的灵梦比前版本更加可爱,配件也十分豪华, 三全、桂符、茶杯、赛钱箱等多个道具,还附带让灵梦能够 正坐的下手身配件。果然悠哉脸最适合红白了~通贩 12 月才发售,但可在 T-3 月訂夏季 NF。C92。和国内的上海 CCG、ChinaJoy 等展会的官方摊 立建市购买。想要的同学记得关注下。话说黏土是不是也变贵了……





COLLECTION / 周边资讯

『憲法骑士』化妆品

出品: Creer Beaute 价格: 3000 ~ 4000 日元

也许是之前推出的『美少女战士』系列化妆品相 当成功, 怀旧系列作品主题的化妆品企划再次进 行,这次的主题是 CLAMP 的经典作品 『魔法骑士』。 第一弹商品为狮堂光款粉饼和光剑口红,粉饼以 小光的盔甲装备为原型设计, 而原作中华丽的光 剑则变成了一支口红。非要说的话和现在的市场 不太一样, 当年的『魔法骑士』应该还是女性读 者居多的,看到这两款周边两眼发光的差不多都 已经成为怪阿姨了吧。





いつの時代も変わらない、女の子たちの「変身順望」を叶える コスメブランド "マジカルガールズコレクション" より 魔法騎士レイアース」に登場するアイテム 伝説の手袋 をモチーフにした ェイスバウダーと「光の剣」をモチーフにしたルージュが登場!



※画像は実際の商品とは多少界なる場合がございますのでごて承ください。 © CLAMP·ST/講談社·TMS



画像は実際の商品とは多少異なる場合がございますのでご了承ください © CLAMP·ST/講談社·TMS



日本全家便利店『动物朋友』周边

出品: FamilyMart 价格: 258 ~ 540 已

日本全家便利店6月与『动物朋友』展开的合作 活动, 买两罐"ヘパリーゼ"护肝饮料可以得到 一枚钥匙圈。以往的活动多是买果汁、泡面等商品, 这次竟然是护肝饮料,没想到厂家对整天爆肝的 阿宅如此体贴。钥匙圈共有6种款式,想要收集 齐就要买12罐,原本这东西滞销严重,活动一出 很快就被阿宅们清货了,可喜可贺。

ゆるふわ怪電波☆埼玉

マでけものフレンズチャームを買う とヘパリーゼ2本貰えるみたいですよ







银建鸡玩俚

出品 : Broccoli 价格:3132日元

Broccoli的ちゅんコレ系列致力于将各种人气动 漫角色做成小鸡玩偶,真人版马上就要在日本上 映的『银魂』自然也不会放过。以往的玩偶都是 8cm 左右挂链大的小款, 这次破格推出了超大号 版,可以把小鸡鸡抱在怀里啦。现在有银时、土方、 冲田、高杉四款, 小版最近还新推出了神威款。 话说这个系列的玩偶非常丰富, 但全部都是男性 角色,目标用户很明确。









初音未来 10 周年限定 Sony WalkMan

出品:Sony 价格:32880 日元 官方通贩地址:http://www.sony.jp/walkman/ store/special/miku10th/

不说完全没有自觉,初音 Miku 诞生已经 10 周年了, 是否还记得初次见到她的惊喜和感动呢。索尼应 景推出了初音 10 周年纪念限定的 Walkman 音乐 播放器和 H.ear go 蓝牙音箱,作为音乐届的巨头 这样的合作和 V 家可谓十分般配。Walkman 为全 身角色主题设计,有初音 Miku、镜音双子、巡音 Ruka 三个款式, 蓝牙音箱暂时只有初音一款。鉴 于索尼在高端音乐器材方面一流的品质, 价格也 在接受范围内。





禁止恋爱的世界

至止交要的世界

Staff:

原作: ムサラ ES PEGE 系列构成: 高山克奇

音乐 精工支

A物设定。伊藤休识子 計画制作。LIDENFILMS

根岛由佳吏:逢坂良太 高崎美咲: 花泽香菜 真田莉莉奈: 牧野由依 仁坂悠介: 立花慎之介

『三三三三三三』『葦上恋愛的世界』根据讲谈社同名漫画改编,讲述 ▼三本之言言三本。为了巨时少子化以及离婚率过高,一到16岁结婚对象 主国重要等自任职之后。收到政府的结婚对象通知,于是展开了另人胃痛 FEESE

古画 三上一季 制 古 了 『 氫 风 传 奇 』 与 『 不 正 经 的 魔 术 讲 师 』 的 ELF_MSB/s_一手到LDENFLVS的名字就让人想到旗下的3D技 表一一《国家》表表,在『禁止恋爱的世界』中采用的人物3D的制 作,让习惯了原作画风的原作党很难适应

工作司宣言主导试起之前曾担任过『山田君与7人魔女』的监督,而系 到构成的 高山克里是著者但是对的一个高产的系列构成,在原作胃痛的设定 下看来可以第二個共建的日学出来,注定是7月一部激烈的党争动画。双女 主的声优采取了花泽香菜与牧野白体。尤其是牧野由依印象中已经很久没有 主役了。到底是人看某股还是主体股呢?到底是自由态爱还是政府匹配好

Fate/Apocrypha

■文/windchaos

■责编/稗田

■美編/三白

Fate Apocrypha

Staff:

原作:东出结一题TYPE-MOCIV

监督: 法开义之

人物原案: 近卫乙酮 人物设定: 由日有庆

系列构成: 东三烷一即

动画制作: A-1 Pours

Cast:

本格: 花江夏树

三信, 坂本真绫

天草四郎: 内山昂辉

夏德宣德, 泽城美雪

同语主机: 早见沙织

作为圣林战争的外亲。『Fate/Apocrypha』作为东出佑一郎撰写 近卫乙嗣负责指回的轻小说。许达了一次特殊的圣杯战争——Master有14 人、Servant也有14人。分成红黑两大阵营并且加入了裁定者Ruler。可以说 『Fate/Apocrypha』量大的看点就在于两倍于以往圣杯战争的从者数量, 7V7的团战让这次圣杯战争变得与众不同

动画由A-1来制作,从PI的质量来看相信战斗部分的作画值得期待。尽 管神奇东出原作质量并不敢表挥。 动画 化后14位servant的动画人设还原度很 高,还是很期待各路servant在动画中的表现。由于『Fate/Apocrypha』的设 定就是原作的平行世界,因此很多世界观上的设定都与之前的作品有一定的

不管怎么说,凭借『Fate』的全字招牌TM还能坐吃山空10年,就算是 外典依然开播后注定引起一大堆讨论以及FGO的骗氦联动。想起前不久TM 一口气宣布了『魔法使之夜2』、『月姫重制』与『DDD3』三大有生之年的 消息,让人不禁怀疑平行世界的圣杯战争还没开打,自己就已经穿越到平行 的月世界中去了。









地狱少女 宵伽

地狱少女 宵伽

Staff:

原作:渡边浩 监督:大森贵弘 系列构成:金卷兼一 人物设定:冈真里子 音乐:高梨康治 动画制作:Studio DEEN

Cast:

阎魔爱: 能登麻美子 Michiru: 和多田美咲 轮入道: 菅生隆之 骨女: 本田贵子

在午夜0时登陆地狱通信,写下你的怨恨地狱少女就会帮你实现。不知道地狱少女的故事,如今还有多少人知晓,在当大家都以为地狱通讯已经成为过去的一个传说的时候,在8年之后地狱少女竟然公布了新动画版,并且新系列名字为『地狱少女 宵伽』。

宵伽在日语中有彻夜陪伴,也有男女同寝的意思,标题的含义总觉得很意味深长看来只有等开播后才能得知标题真正的含义。有趣的是,在PV中公布了一名叫做Michiru的疑似男性的新角色,看来在每一话标准的单元剧之外Michiru这个角色的秘密将会伴随着『地狱少女 宵伽』的整个主线故事。

8年之后『地狱少女』的动画制作依旧是Studio DEEN,而且系列构成依旧是金卷兼一,相信就算是时隔8年依旧能够还原当初的地狱通讯的味道。声优阵容也依旧是原先的声优阵容,尤其是8年后再次听到能登麻美子配音的阎魔爱,有一次听到能登熟悉的"想死一次吗?",让人有种活着真好的感觉。

就算没有看过之前的系列,从『地狱少女 宵伽』开始入坑或许也是个不错的选择。

捏造陷阱NTR

捏造陷阱NTR

Staff:

原作: 儿玉直子 监督: 平泽久义 人物设定: 川岛胜 动画制作: Creators in Pack

Cast:

冈崎由真:加限亚衣 水科萤:五十炭裕美藤原:小野大辅 武田:逢坂良太

『捏造陷阱NTR』原作是连载于一迅社旗下『Comic百合矩』的百合漫画,不同于大多数百合漫画,『捏造陷阱NTP』尽管是百合漫画却设定成两位女主角都有男朋友的设定。故事讲述了女主角由真第一次和男生变性,去找了好友水科萤之后结果被好友强吻,于是展开了一段两位好友同时在和各自男友交往的情况下又在百合的故事。

作为一部百合漫画,『捏造陷阱NTR』的感官享受十分香艳。经常能看到水科萤对由真上下其手的剧情,让人感叹如今的百合漫画尺度都这么大了,同时也很期待动画化能做到什么样的尺度。这次动画化交给了制作过『伯纳德小姐说』的新兴动画会社Creators in Pack,不过这样一个一直做泡面动画的会社是否能让原作党满意还是未知数。监督平泽久义曾担任过『与僧侣交合的色欲之夜』的音效监督,这季有双开担任『裙子下的野兽』的音响监督,看来各种擅长小黄片

百合动画每个季度都有,不过这种大尺度的百合动画不是年年都有,更何况是打着百合旗号又出现了男主,结果妹子把男主NTR的作品就更难能可贵了。尽管本季让人胃痛的动画非常多,『捏造陷阱NTR』依旧是一部在这个夏天值得一看的新番。







这个月日本手游 最大的新闻,莫过于手 游大厂SE的大作『死亡 爱丽丝』开服5分钟,停 服5小时。尼尔制作人 负责的这款手游一经 上线就挤爆了,官方推 特还提示玩家尽量避 开高峰时间。好久没见 到开服挤爆服务器的 事情了,也让不少玩家 刷低了游戏的评分,想 到『尼尔』Steam中文 版因为涨价被刷差评, 这制作人真命苦啊。

■ 文/ windchaos ■ 责编/稗田 ■ 美编/塔里

死亡爱丽丝

游戏原名:SINoALICE ーシノアリスー

游戏平台:iOS/Android

游戏类型:RPG

开发厂商:SOUARE-ENIX

收置方式:道具收费 官岡下載:sinoalice.jp

MOBILEGAME







Android





作为尼尔斯性人国都自一开发的一款手游, 元音或尼尔克不管原列一上线服务器被挤爆也能 要理解了。『死亡爱丽曲』有看独特的世界观,讲述 了在被书本着日打物语与话语所支配的空间"图书 馆"中,各角色为了复活对于自己是相一样的"作 者"而展开的条署的故事。连改中一共有9个角色。 都是爱丽世。灰姑娘这种经典的童话角色

在游戏的剧情模式就可解错过9位角色,不过 每个角色的最高武器熟练度等级都是要抽卡拉的。 最高的SS等级在UP之后的出率是0.666%。好吧似





乎比FGO要高那么一些……游戏的抽卡系统都是 抽武器,除了角色有各自的主线剧情,抽出角色的 特殊职业有特殊职业剧情外,武器还有专属的武器 剧情。其实只要是玩过『尼尔』或者『龙背上的骑兵』 的玩家都知道,游戏中的武器都有着详尽的神话设 定,在『死亡爱丽丝』中也是如此通过升级武器可以 解锁武器专属的物语,让(课金)抽武器更有动力。

游戏的战斗系统为即时制,有点类似FF系列 的ATB系统,在5人组团的战斗中玩家只要完成CD 即可即时使用装备的各种武器,游戏中有各种不同 的武器不同角色有不同的武器熟练度,同时武器又 有三种互相相克的属性。游戏中还有召唤兽系统, 发动召唤兽后有各种全员BUFF的能力,只是召唤 时候的读秒硬直时间很长如何使用需要根据战局 考虑。游戏的战斗整体来说非常爽快,而且画面特 效也做的很好,让人有长期玩的动力。

游戏的育成方面可以育成的地方非常多,可以 说是一款时间杀手游戏。游戏可以育成的地方有武 器、人物职业、防具、辅助装备、召唤兽,还好游戏战 斗有自动模式一些比较简单的战斗放置即可通过。 在『死亡爱丽丝』中还有工会系统,与工会的小伙伴 一起刷素材本或者刷自己在工会中的等级也是游 戏的一大乐趣。

作为近期最热的一款手游,在写稿时『死亡爱 丽丝』的服务器终于稳定了,尽管游戏抽SS的率非 常低,而且后期非常肝。不过游戏本身的高素质以 及吸引人的世界观,相信会有很多玩家长期肝下 去。和尼尔的联动近期也准备开展,相信到时候肯 定又有很多人要为了2B小姐姐砍手了。

跳跃吧! 鲤鱼王

游戏原名:跳躍吧! 鯉魚王

游戏平台:iOS/Andorid

游戏类型:放置养成

开发厂商:任天堂

收毫方式:道具收费

官网下载:http://www.apppokemon.

com/koiking/tc/

MOBILEGAME







ios Android





真上班摸鱼等或「老任一句手等分分钟数 你什么是放置类游戏 可特尼自可梦中被丧失三 吊打的鲤鱼王翻身做了 10号, 国际额身还是各额 鱼……通过放置养成最后销售户比别高快出胜负 的游戏方法,实在是乐趣无穷

看似是很简单的放置养成类特别,钓鱼更新 世代刷CP的核心玩法逼死玩宝可梦的缉追店 各 种花纹的鲤鱼王和稀有的金色鲤鱼王,让人总是忍 不住上班的时候摸鱼233各种随机事件更能看出 老任对于细节的把控,鲤鱼王跳起来吃果实结果 被天敌布谷鸟抓走是什么鬼,我辛辛苦苦培育的鲑 争无深!更来自角的整个量有一颗个变石。然后一 个通机任务能扫不及若与公司与当许有。 轉刊三 怎么可连化或暴望而了 医口唇眼口后门克夫拉醒 鱼田旅高大赛了河 各知可控的治丁利 医抗毒性炎 小筍单的甘蘆雀町 50円 51 月 18

电线初各种跨量时间 春刊为 夏万州湖 7月的玩 法有了目的形列 计包 不同 第三 地图 引 原的鲤 鱼田一跳都是」名を見かし同じ 対応基地辞去 老老中中男自己的明皇子去说 中午是没想到任天 重動招車百苓中島前。海色の十九以有趣的有效。 铝制推荐的有一部告诉所曾包占福鱼模中毒的

G Gear no这家手游开发会社可能很多人 设听记过,不过提到几款知名的游戏『前女友是 朋友明以没关系』、『前女友、现女友和我』、『今天 我也在监视你』,相信大家应该都有印象。而今天 介绍的这款『失恋回避』一听名字就知道又很丧 病,不对是又能很锻炼情商。

女友来家里时发现有两把牙刷怎么办? 藏 在床底的色情杂志被女友发现了怎么办? 女友







在我家时另一个女友也等好了原业力介含就是 选择欺骗她!相信各种超难的修罗妍夫卡能一 次通关的玩家,在现实中肯定也有阻篷气条器的 情商吧。毕竟越到西面的共卡罗山青之修罗城都 没法逆转了,这都能蒙昆过去不停不佩服G Gear 社的游戏实在是大锅存玩家的语言了

在『失态回避』中収集B4D E1.D1,G的过程 也十分有趣,很多B4D E1.D1.G也体现出了制作

失恋回避

許述原名:フラれ回避

连续平台:iOS, Andorid

游戏类型:文字AVG

开发厂商:G.Gear.inc

收费方式:免费

官岡下载:http://global-gear.jp/

CEILEGAME









Android

组充满想象力的脑洞,充满脑洞的选项就算知道 是作死还是很想选。制作组很贴心的给每个BE都 加上了解说,玩家可以知道自己为什么这样选是 作死,果然不愧是G.Gear社玩游戏都能提高情

除了『失恋回避』之外,G.Gear的其它游戏也 强烈推荐,话说这家的游戏大多都是三角恋男主 一脚踏两船的题材,这制作人到底是受了什么样 的刺激才做出这样的游戏。▲

17 呈名:ヤミと祝祭のサンクチュアリ - 文名 : 黑暗与祝祭的圣域 二品:あざらしそふと零 **草思:神剣桜花** 章 本: 桐月、温泉大祐 - □・電石しのぶ ≇ ±:2017年9月29日 あざらし社携手材月打造传奇恐材新作 『ヤミと祝祭のサンクチュアリ』

■ 文/ 三月千华 ■ 责编/ 稗田 ■ 美編/ 塔里

主マ中界上の産業禁患する上面。人们が完めた当時間だ、対方也のたけ。

■ 新麗台是一直与外界隔绝的小岛——"新座岛",岛上流传着学过神 专道。弄存在着被称为"神域"的特别之地,是一个充满了谜团的孤 三人会工云宗司是为了"打倒人类敌人"而流传下来的古武术的继承者。 之之女。同时也是大划阀的千金小姐——姫神亚梨栖,为了寻找数 第二章 基础新作者。 同學 生物保健与她同行 一同核学過 入位于岛中心的只有被选中的人才能进入的神坐学园。两人开始了岛上的生活 之后,他们了解到学校里存在着许多奇妙的"规则",这些规则仿佛是在隐藏 某种秘密一般,于是为了调查,两人开始暗中行动。

亚梨栖的儿时玩伴,弓道名家的长女绮堂悠里,与姬神家并列的大财阀家 的大小姐克萝蒂特,以及驱使不可思议力量的神秘少女尤莉艾……在众多同伴 的帮助之下,他们逐渐靠近小岛的真相,但是等待着两人的却并不是与亚梨栖 姐姐的重逢, 而是传说中存在的各种各样的"怪异" ……



姬神 亚梨栖

牙高: 157cm - 14: B89/W54/1182 中日: 9月20日 逐生花: 彼岸花 血型: B型

主人公宗司青梅竹马,世界顶级大财阀姬神 家的大小姐,为了数年前在岛上失踪的姐姐静而 達. 临机应变能力强

她与宗司小时候通过某个事件相识之后,一 查来往到现在,两人之间存在着一种旁人无法插足 的信義和羁绊。两人组队时,她负责头脑担当





绮堂 悠里

从以前就与亚梨栖认识的友人。 预料(大概可以理解为初中?)的时候被邀请来到神坐学园, 升上本科(大概是指高中)的时候与转校而来的亚 梨栖重逢。他与亚梨栖和宗司是同班同学。为不习 惯岛上生活的两人提供了不少帮助。由于是一个标 准的深闺大小姐。性格文静老实、对人处事略显消 极。作为名家传统教育的一环,她从小擅长弓道, 就算是强弓也能轻松驱使,但现在因为某些事情而 没有参加学校里的弓道部活动。由于名字读音和尤 莉艾相近,两人关系比较好。





克萝蒂特·贝尔佛劳

- 「外高: 163cm - 同: B91/W55/H85 生日: 12月26日 - 誕生花: 草珊瑚 - <u>血型: A型</u>

法国的大财阀贝尔佛劳家的千金小姐。贝尔佛劳家与日本的姬神家处于敌对关系,再加上在进入神坐学园之前,她曾经就因为在多次比赛中被亚梨栖踩在脚下,所以现在把亚梨栖当做竞争对于,经常摆出架子挑衅。可是亚梨栖那边却浑然不觉,只把她看做是一个愉快的友人

凭借家族的影响力和自身的魅力。在学校里 形成了最大的派阀。能够调动大量的人力 虽然 很有贵族气质。但是由于自尊心强,而且性子比较 急,经常因为头脑发热而失败





尤莉艾·冯·史陶芬伯格

(牙高: 159cm 周: B87/W51/H80(生日: 11月16日 夏生花: 冬珊瑚 血型: AB型

德国贵族的后裔,宗司等人的同班同学。从小经受严格的教育,来到神坐岛才算获得了一点自由的空间,沉溺于各种日本的亚文化,因此现在对日本的理解有一些偏差。不但身上沾染了死它属性,还对忍者和武士怀有过剩的憧憬。 使客妻离丽,浑身散发着一种神秘的气息。因而在学校中非常吸引眼球,背地里存在许多她的粉丝,竟然形成了仅次于克萝蒂特的派閥。相传她拥有某种不可思议的力量,但是没有人真正见过



在2016年底、桐月的最新作『月影之镜像 解放之羽』发售之前。桐月在日本杂志BUGBUG的专访中就提前透露他的下一部作品并非一直以来合作的あっぷりけ、消息一出就引起了不小的关注。由于当时没有任何情报放出。还有部分喷子去推特喷桐月擅自泄露机密,而桐月导倒是不慢不紧地回复设、悉已经是得到厂商同意的——就在数天之后,新品牌あざらし旗下新品牌あざらし なふと零就公布了这部处女作——『ヤミと祝祭のサンクチュアリ』

从題材来看。本作是非常合适的桐月的学园传奇类型,桐月本人担任世界观和角色设定,共同路线和第一女主角的个人线。虽然这是从最初在小魔女打工时期之后,他首次与其他写手合作、但实际上可以看出,他基本已经包干了作品最核心的内容。官方表示本作将以"信爱"为主题,重点描写男女主角作为"搭档"的关系性,这实际也是桐月最拿手的部分。另外值得一提的是。没想到BGM制作竟然还请来了桐月的老搭档應石しのぶ,看来企到者很明白桐月

例文字配上"气量处理的有系才被达到某人效果。 安比美者认为本作还是很值很 mittel

の計画・本語の、本の中・月的时候あっぷりけ言か公介」高牌普遍教人 ・美術演集。并随同开始通过众等的方式开启了量新作的企製。有人质疑众集 ・西是打算務一笔走人。AB2線下多个品牌的制作人表yuki到出面在生放送率 ・電視器を解释道。众等是为了品牌今后的发展、众筹金也不会用于还债。常 是全身心投入新作开发。配合相月这次与あざらし的这次合作,也有人质疑是 不是因为あっぷりけ混不下去了才转投别家,不过实际上并非如此,あざらし 的otter早在『花の野に咲くうたかたの』发售之前就到了相月手里,并且以可 优先あっぷりけ作品为前提条件相月才接受了邀请。因此笔者建议我们在面对 这部非あっぷりけ新作的时候,不要带上有色眼镜、单纯当作一部作品来看 待



人们常说,初恋通常无法修成正果,实际经历过一次失恋的 男主凌坂優斗恐怕是最清楚这点的, 但是, 和大多数经历过失恋的 人们不同,優斗至今无法走出失恋的阴影,无法抹去初恋带来的伤

力了终结这份恋情, 優斗打算把曾经失恋的对象黑瀬遥送给自 三的手表埋在了学园内盛开的巨大樱花树下,那个樱花树流传着一 个传说:"如果爱上某人的话就会看到樱花树满开的姿态"

請慮夢幻的少女――ルナライト・ベイカー

ルナ仰望着满开的恋櫻、当察觉到優斗时、少女露出了淡淡微 笑, 司道他说:

"你、想要经历恋爱吗?"

误六了"魔法世界"入口的綾坂優斗,和梦幻般的少女ルナ相 违, 也和初恋同时也是失恋对象的青梅竹马遥完成了再会。并且从 允们口中得知了这个世界上真的有"魔法"的存在,而为了成为独 当一面的魔法师就必须经历一次失恋

无法走出失恋阴影的少年和为了经历初恋却祈望着失恋的少女 邂逅了,同时也和少年曾经的初恋再会。被名为初恋的枷锁囚禁的 少年少女展开的青涩的恋爱物语、初恋*シンドローム的故事将会 迎来怎样的结局呢?





最初的搭话也许只是幼时優斗纯真而又率直的感情,即使被 遥一次又一次的冷漠回应也率直的想要和她成为朋友, 在共 同时间里这份友情逐渐变成了恋情, 在听说一直在身边的遥 升学之后突然要搬去海外时,为了不留下遗憾,鼓起勇气的 優斗在传说的樱花树下对连做出了告白,但结果这份初恋并 没有如愿以偿。

其实这时两人都是两厢情愿的,但是遥为了减轻家里 负担成为魔法师而不论如何都不能接受優斗的这份 事情,从 此失之交臂的两人各自生活在不同的世界里, 直到三年后的 再会。

爱上她, 也绝对无法和她结缘。"的话语

但是在ルナ的帮助下、優斗决定弄清楚遥真实的感 情,同时也是让自己不要总是被过去的初恋所囚禁,向前迈 向确实的一步。在夜樱之下,遥向優斗坦白出了一起压制在 内心的恋情以及当年无法呼应他的缘由,3年前遥拒绝了優 斗选择了逃避这份感情, 当再会之后, 她终于打算率直的面 对这份感情,向優斗做出了爱的告白。可惜此时優斗的心早 已被ルナ占满,已经无法向以前那样率直的回应遥的感情, 如果没有和ルナ相遇的话,也许结局就会不一样了吧..再次 交错的两份心意,这肯定是两人的初恋真正意义上的终结





* 策到底是什么呢? 不懂得恋爱是何物的深闺大小姐, "云为了成为独当一面的魔法师,就必须经历失恋,于是ル 工一始对優斗进行了积极的恋爱攻势,但是此时的優斗还是 て不了曾经初恋的对象遥,坚定的表示不想再经历恋爱,不 了一块受到伤害。

第一定也许是单纯的想要成为魔法师才随便的把"失程子工工。=ルナ看到優斗房间里的画板上画着他的初一章 是工事程"、三想起向優斗诉说悲伤回忆时头上那温ま三二天。「三郎」、不禁心里一阵刺痛、也许这就是萌发工程。1985年

第三 。 \$150

日本・一句、江身影、優斗也想要尽自己的全力帮助 一番一二十三章形多年到ルナ也只有让她经历失恋、即使 17年 日日第二章 で、「可爱却又一直不懈努力的少女、 まった日本・アルッチ成地的梦想。

"你,想要经力查爱吗?"就像第一次和你相遇的时候,你再次这样问道

"嗯...想啊,想要和ルナー直相愛「去」" 在永不凋谢的梅花树下,两人宣誓了永远的爱青



COMMINST

业界著名短篇小品galgame公司Campus, 其 **二表作有四季谎言系列的春谎、夏谎、秋谎、冬** ぎ、而本作初恋*シンドローム的世界观也和谎 **宣系列一模一样。如果有推过这公司前几作系列** 作品的话,可以在文中细节的描写中找到前作的 与方:的痕迹,也是非常用意思的事情。本作总 生来说给笔者带来的体验就是非常清新非常适合 石心者的王道galgame。剧本长度较短,单线通 失, 主旨明确, 充足而又细致的心理描写和丰满 的角色塑造也算是让发展合情合理, 推起来十分 的顺心和舒服。唯一感觉比较突兀的地方也就是 男主甩掉遥的那段过渡没有写的很丰满,但这也 立该与篇幅的限制有关,同时也可以看出剧本极 力想要避免三角恋所产生的白学胃痛展开。虽然 这样做对游戏的话题性有所削弱不过却保证了全 篇的品质。

除了安定的剧本外,人设,原画cg,音乐也是十分出色。其中音乐由押上極、樋口秀樹担任,片头曲由Ceui演唱,Ceui歌声那独特的空灵感恰到好处的渲染出了"樱花"与"初恋、失恋"的主题,可以说让人看完了OP动画就非常想要通完全篇









- ニュニ やcl版的免费下载个人认为还是一 - ニュニ 延長,在全年龄版所没有展示的after ・ 計算室室卿卿我我闪瞎狗眼的剧情更加 - ニュルナ的可爱,同时也穿插了一段关于 セルナ父亲之间较为严肃的剧情以及父亲一辈的 切恋的故事的渊源,我想大多数人推完全年龄也 ・ 忍不住回去购入完整版。这也说明了此类商法 ・ エン・デンタ

虽然本作有两个女主但却是单线游戏, 虽 说是剧情需要但是在情感方面还是比较心疼遥这 个角色, 推完全作的玩家也许或多或少都会这样的感觉。同时遥的cv 藤森ゆき奈 也是一改软萌的声线演出了又酷又可爱的感觉实在令人意外和敬佩

总而言之,这是一部综合实力相当强的短篇小品作,其清淡的口味对休闲之余游玩以及对新人的传教都是一个不错的选择。▲

首先开场祝贺ハチ本月连着收入两首五百万再生作品 『オリジナル曲 PV』 起ンテ屋イテ羅刹ト骸【初音ミク】 番号:sm7550182 』 和『GUMI MV「ドーナツホール」(番号:sm22138447 』、成为第一位掲有4首五百万再生作品的 P 主 ~ 而 P 主 n.k.则拥有了自己第一首百万传说曲 『初音ミク』このふさけた素晴らしき世界は、僕の為にある[n.k](番号:sm25379507 』。本月随着高考的结束、全国大部分地区进入"火焰山"模式了、大家要注意防晒防暑呀 Nico 本月随着暑假的临近也爆发了一波投稿的热潮、VOCALOID 板块想要推荐的作品非常多、希望大家都能找到自己喜欢的作品啦

(CUM) (FEE SOCKIES OF THE MENT VOICE)

福号 - Ind 1314079 作者 - Female

本月的重磅大作,也是本月 MVP,没有之一。熟悉 z :mu 退圈风波的读者大概会知道这件事和 kemu 的关系, 三元这件事情也造成了 kemu 明明在事业上升阶段却进入了 一年间的沉寂期。本月 kemu 的新投稿对有些 kemu fan 来说 一手一是"有生之年"系列了。对于时隔近四年的新曲,现 夏墨高的除了他笔下风格突出的快节奏作编曲, 更多 量下一, 三国家隐藏的故事, 比如在 1 分 40 秒处 PV 中的系 作行首点写上的文字,其中隐晦地提到了 kemu 至今为止所 三 · · · 事 年 和对 suzumu 的指责等,这首新曲也变相地 于 = = 1 事 看 三 有到了风口浪尖, 具体细节众口不一已不可 专 = 是未欣赏这首"劲爆"新曲和鼓掌欢迎 kemu file : - File = 投稿后围脖上有细心的听众想到了周刊 畫 → 學分标准主要在于再生数和 mylist 的数) 5 : □ 〒 - 〒 □ 皇末 直提到的ハチ「ドーナツホール」,这首 新一見二年差千厚望,但是很可惜,没有打破这一桎梏









flower flower

THE PERSON NAMED AND ADDRESS OF THE PERSON NAMED IN COLUMN 1



365 E編集語が達成でいる。 7150E/初音製

本月推荐两位名字比较陌生的P主。第一首来自P主mint*,整首曲子一气呵成,非常适合作为ACG的主题曲,算是典型的 anisong 曲风,使用的 VOCALOID 是最近比较热门的音街ウナ。这位P主从 2014 年开始投稿,再生成绩一直不温不久地在几万或是十万冒头左右徘徊,不能说是冷门P主,但离成为大手总是缺少临门一脚的感觉。本月这首是他首次使用音街的作品,一度拿下了日榜第二的好成绩,再生和 mylist 成绩都还不错,要是由此能有所突破进入新境就好了呢。

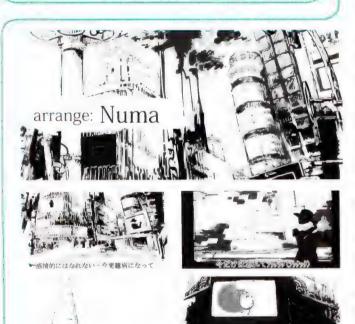
第二位是十分高产的瀬名航,2012 年投稿以来 mylist 已经有33 首作品,非常多才勤奋,奈何成绩几度起伏,大部分都是再生几千的冷门作品……2014 年投稿的『【初音ミク】止まったまんま【オリジナル】』好不容易有了一万以上的再生,后期的作品再生数据也稍微好一点。2016 年开始的投稿有越来越成熟的"小清新"风格,本月新投『7150日』不出意外本月就能越过十万再生,会是他个人第一首十万再生的作品,曲风清新爽朗,是首非常适合在这个季节聆听的小曲。纵观他的"履历",没有突然爆红也没有因为成绩不佳而沉寂,是位脚踏实地一步一步走过来的P主,其对音乐的热爱不言而喻,希望他经此一投的激励能有更多的上佳创作。





商号:WASHAMADY 竹倉 - EAR

太白的黄色挥笼,穿白月上去, 一百号4毫 1927年 年"的作品,其至有沒會於早着大訂定 1 升 - 数三二字。1 - 1 - 1 大奶了"这样评价的时分,这种作品的更有关自由于发展的。 于 方面的完美合作 日本这个名字其字符 一指名一 月日日 了 (my st2 x f 4r) ア江返南位日 - 「福門日^一一相 * E 可以说是一喝惊人,新去勇夺日精第一。古姑传歌了《墓》写《精 首 PV もMan で、st37048119 、電台は高が40できる 信着 目空一切的衛狂家,在风豪女、一时间斜相、「」目(1000年本 家翻唱板投稿物 は起来 こうい とヨニテヨほうするり 計画原品。 美种意义可以进是初音 (新唱) TE (17.5) 年子8 目前語 构和编在京前贾高温 甲二甲二丁 10年 | 大海中市 | 中央批 丁、喂 、釉液查升下发现也有 50 1 2 3 1 号程机,严肃成绩 跨了翻唱也有自作自唱。目《中国目》的三十字、鲁唱专辑,还担 任子D fana - m かいい さ かくはもらば 単さだ "老子" 7. 异石是未来分数



最后说点新消息,翻车鱼 P 的名作『每天回家都会看到我老婆在装死』宣布了真人电影的改编计划,暂定主演是荣仓奈奈和安田显,感觉这个标题灵异内核温柔的小故事会成为一部小甜饼电影呢 VOCALOID 新成员「LUMi」公布了形象设计和试听,声源来自著名女声优大原さやか(代表作动画「XXXHOLIC」中的壱原侑子 、试用版将于 6 月 3 日上线,V 家小姐姐团新成员,敬请期待。于是本月就到这里,大家夏至愉快!下月猛暑再见啦~~~〔○´・∀・)/ハーィ▲



OTAKU FOCUS / 本期特辑

在开始这次的话题之前,请容我先说结 一:『小林家的龙女仆』就像是一块缺了边 章的精品,虽然价格大打折扣,也依旧不会 毫方它应有的价值。然而对于这样的一件精 虽而言,所缺失的这一小部分虽然不是最关 更的,但却造成了无法回避的缺憾,显得格 看到期限。

『小林家的龙女仆』(以下简称『龙女仆』) 是一个主题轻松愉快的故事,讲述的是异世 再的龙女与现实世界的少女相识相知,以主 作的身份生活,并且与其他的伙伴们一起度 过的每一天。故事的内容既有悠哉的日常, 又会在不经意间探讨一些生活哲理,以及在 人生的抉择点上从纠结到坚定的过程,是一 等可以在忙完一天的工作之后,冲上一杯加 了方糖的咖啡或是奶茶,懒在沙发之上观看 五片子。

单从以上的描述来说,『龙女仆』毫无一份是一部精品之作,而且动画制作由著名的京都动画担当,无论是画面的绘制还是剧青节奏的把握,在观众群体中有着"京都出圣、必属精品"美誉的京都动画手中,本该之人无比放心。然而就是这样一部精品,却至销量上遭遇到了意外的滑铁卢,可若是重新再看一遍,却又会觉得这次的失利却毫无曼念

那么,究竟为何这样一部可以定义为 看品的动画,却也加入了叫好不叫座的行列 毫?这一切,都要先从京都动画说开去。

神坛的人

The Anderella Melnolm sift after

对于京都动画,我想无论是老油条们还是新入坑的,都不会对它们感到陌生。这家从18年开始独立制作动画的公司,至今已经打造二了许多经典的动画,比如『凉宫春日的忧』』。经音少女』、『Free』等系列,在卖萌、战斗、导题。日常等类型都游刃有余,无论面对怎样的现众都能够吃得开。也因为如此,很长一段的意为,他们在观众群体中享有极高的声誉,二条得了"京都出品,必属精品"这样的美誉,也是证明京都动画公司的实力。

因为有着不俗的实力, 其出品的动画在销 量二亦有着非常惊人的成绩。在京都历年所从 三品的 TV 动画之中,有十五部累计平均卷销 章元 13000 以上, 其中销量最高的『凉宫春日 三 下部』2006 版累计平均卷销量接近80000, 三个销量可以在日本动画有记录以来的历史总 ≒量排行榜上位列第七。而在总榜的前五十名 三,京都动画上榜了五部,仅次于动画销量大 = SUNRISE。这个比较需要进行进一步说明, 真知道, SUNRISE 所制作的动画多数都为机器 50 国,内容多以精彩绝伦的战斗、深刻的哲 程探讨为主,充满了热血的精髓,在作为大群 二的男性观众之中拥有非常庞大且久远的人气 年累, 且集数众多, 其销量累计范围也就越大。 = 都动画公司的销量前二十中只有『全金属狂 IF TSR』这一部战斗番,其他的几乎都属于日 享校园类作品。能够以这样的阵容夺得这样优 异的成绩,这不得不说是动画业界的一个奇迹,也是从京都动画开始,越来越多的"萌番""日常番"受到制作心间和现分群体的重视,广受欢迎。在这一声上,京都却里可谓功不可没

然而在 2011年,京都助国意外的在『日常』这部片子上遭遇了史无前例的打击,首发销量不足 3000 虽然这个销量对于一般的动画来说已不算太差,然而对于上一年在轻音第二季身上拿下首友将近 40000 销量的京都动画来说,这是一个不折不扣的滑铁卢。从这之后开始,除了 2012 年触动阿宅灵魂的『中二病也要谈恋爱』第一季、2013 年和 2014 年的两部在女性市场获得成功的『Free!』,京都动画再也没有首发销量在 10000 以上的作品,其中 2016

年的『无彩限的怪灵世界』更是仅有 2100 百石的首发销量,创下历史新低。这一次 110 种家的龙女仆』再次疲软,首发 "持死" 拿工 115 的销量,"勇夺"倒数第二名,实在是令人广大跌眼镜。虽然说从整个业界的范围来看。集计平均卷销量已经超过 4000 算是非常不错的现绩,但对于常年盛产高销量作品的京和时间来说,颇有点"走下神坛"的意味。我们不禁想要可这到底是怎么了,这还是那个我们呼歌于可有都动画么?

前文说到京都动画出品的作品,多以三军校园、轻松作为主题,无论是事作改造三是目创制作,校园番占据了绝对的优势,其三多数又以轻松愉快的剧情为主,非常适合在三二二



中抽出时间来观看, 在笑声之中缓解全身的疲 劳。这一次所选择的『小林家的龙女仆』, 其原 作便是一部轻松的故事, 虽然牵涉到异世界、 龙、超能力、魔法等元素,但归根结底还是落 到了日常番的节奏上,按理说理应一如既往的 大受欢迎。事实上,这部片无论是在中国还是 日本, 其收视率均相当不错, 从开播到完结至 今,在视频网站哔哩哔哩的总播放量接近6000 万,这是毫无疑问的当期霸权。而在日本方面, NICONICO 上其第一集播放量已过百万,全集 总播放量超过770万,对于口味极其挑剔的日 本观众来说,这个播放量已经算是相当高了, 其受欢迎度可见一斑。那为何如此受欢迎的番 剧, 再结合京都动画长久以来的好名声, 却还 卖出了如此惨淡的销量呢?

抛开日本动画业界圆盘销量整体萎靡这个 客观因素之外,『小林家的龙女仆』这部片子之 所以会有如此惨淡的成绩, 更多的原因还是要 从自身去寻找。当从这个角度去思考的时候, 重新审视京都动画在制作『小林家的龙女仆』 的时候,我们会发现这并非偶然。实事求是的说, 追番有一个特点,那就是很大几率能够把一些 不好的因素选择性忽视, 而专注于看角色的表 演。当我们再看第二遍的时候,往往就能发现 其中的不足之处。那么这样一部明显叫好不叫 座的作品都有哪些不足呢?







▲小林:好好好,这钱救予了

一个故事的第一主角是最为关键的,他们 的设定取决了观众的代入感。作为本作的主角, 在原作漫画中小林的设定是一名公司的程序员, 也就是我们所说的码农,每天埋头在堆积如山 的数据中,不停敲打着键盘写下一段段代码。 这样的设定一改京都动画长久以来所选择的的 那种校园主角的设定,以一个普通的社会白领 女性角度作为切入点铺展开故事。虽然不能说 不行,但却是一种极大的冒险。要知道,对于 如今的观众, 尤其是日本观众, 这种明显属于 卖萌的片子,其中的女性若是在面相上显得不 够可爱,又不属于学生范围的女性,被嫌弃的 几率会非常大。

很不幸的是, 小林恰恰两点都占了, 她不 是一个善于打扮的女人,着装非常中性,死鱼眼, 戴眼镜,头发是那种很随意扎起来的马尾,这 样的外表出现在一部萌番里面, 几乎是致命的。 再加上"社畜"的身份,几乎很难让观众,尤 其是男性观众拥有足够的代入感。另外, 小林 的性格过于强势,但偏偏又不是那种掌控力强 的角色, 很多举动只是为迎合托尔的行为所作 出的的反应,懒懒散散,却又表现出一副近似 于"众人皆醉我独醒"的姿态。感觉就像是看 到了每天忙碌的自己,一点幻想的空间都没有。 能够从小林身上找到感同身受的, 那一定是能 够非常享受这部作品的人,而很明显,恐怕大 部分人都没有办法从中找到共鸣, 购买圆盘的 筹码无疑就少了一分。

而且,本作虽然设定上来说是百合向,因 为主要角色都是女的,男性角色基本也是拥有 独立的圈子,与妹子们的日常互动并不是很多。 但问题就出在这里,因为小林虽然设定是女性, 但她从外表到性格,几乎就是一个假小子。还

OTAKU FOCUS / 本期特辑

其次就是福利镜头大量删减, 这是让原作 党们所难以接受的。在原作漫画中, 因为女性 角色多为拥有傲人的大美女,因此福利画面非 常多,甚至还有一些相对过于大胆的描绘,在 国内的大多数漫画观看网站中, 你会发现 18、 33、36 这三篇被屏蔽了, 这是因为太过大胆以

至于触碰到了法律所规定的那条脆弱的高度。 网站们只能将之屏蔽,需要通过其他途径方可 观看。在动画制作中,一向追求"健康健宝 的京都动画直接将这些描绘全部清除。只至下 露科亚一部分实在无法避免的福利,也是三丁 各种方式进行遮挡。这种行为立刻目起了三大 原作党的不满,要知道酷教信徒本身专具一 擅长也喜欢画福利图的作者,也参与过早一言国 人作品的创作, 他又特别喜欢用娱乐的方式来 绘制福利图。鉴于如今的业界早已不知是可引 么保守,偶尔的大胆亦不会引发什么问题,但 京都动画为了保证自己的"纯洁",也为了是是 引起不必要的麻烦, 所采取的这种方式与没有 什么错。但对于观众来说, 酷教信徒老师的一 大特点得不到发挥, 无形中又缺少了一部分与 趣,对福利方面有着需求的观众,也就失去 购买圆盘的动力







▲多次出现的莉子病女脸



一始一路用到11集都还在用的尾巴梗

也们

角,

员,

山山

冯。

勺的

白领

它说

す于

属于

]不

产的

也不 眼,

这

尤

√林/

3强

作

E似

看

能

大

的

天

有

还

不是那种"具有男子气概般帅气的成熟女性"。 三年粹就是"画个男人硬说她是妹子"的典型。 运程的设定放在漫画里或许还看不出些许问题, 宣行于一举一动都会通过演出表达出效果的动 三未说,这绝对是致命伤。无论是男性还是女 性观众,都会对带入小林这件事上产生一定的 西担思维。所以,这销量不佳的第一口锅,小 林之须背上

当然,如果说小林一个人就坏了整部动画, **玉就太冤枉她了。一部动画能否吸引人,剧情** 是天建, 小林只是构成故事的关键部分, 整体 可是情才是最终决定这部动画是否可以大卖的 国素 然而遗憾的是,对于这部作品来说,剧 **管**安排得也不尽如人意,具体主要体现在以下

首先是剧情安排上的问题, 『小林家的龙女 **』在前几集表现还不错,通过介绍人物来把 亚事铺开,虽然套路化但是却说得很好,作为 三头来说是非常成功的。然而问题在于后劲不 足。在后面的故事里,套路还是那个套路,看 运一幕立刻就能猜到下一幕会发生什么事, **三**年在讲述的是每天平淡的日常生活,但是却 意过头了, 讲来讲去都是在玩那几个梗, 比如 毛玉的尾巴,露科亚的胸,才川的痴女表情等等 运程的梗玩个一次两次,或者是隔一段时间提 一下,当作调味剂使用,会有点睛之笔。然而 亨都动画却反反复复在玩这些梗,有时候恨不 -- 集里面玩个两三次,这就很容易让人感到 三二 就好比来来去去都是一锅汤,怎么做还 新是那个味,很**快就会有吃腻的感觉。还记得『日** 章』的暴死吗?平淡如水一直在循环,其结果 是就是叫好不叫座,观众们在看的时候会觉得 三二),但日后再次回味,可能就会多斟酌一 一这是否值得花钱购买圆盘来收藏了

之后,就是一个最为根本的问题,也是直 接导致本作销量不尽人意的关键因素, 那就是 从一开始的选择之上就犯了错。『小林家的龙女 仆』与京都动画的结合, 也许从根本上就是个 最大的错误,因为这两方的风格根本不搭。无 论是从题材上还是人设风格上, 『小林家的龙女 仆』都与京都动画往年的改编作品不相符合, 而且在这次的改编之中,京都动画并没有采用 成名已久的"京都脸",而是较为符合原作的风 格, 此举本应没有多大问题, 但对于那些习惯 "京都脸"的观众来说,突然让他们转换了 欣赏风格, 他们几乎是不会买账的。作为一个 以百合向多福利为卖点且几乎全员女性都是巨 乳的作品,『小林家的龙女仆』更适合交给那些 擅长肉番的公司来制作,或者是交给动画工房 这种比京都动画更擅长日常系风格的公司, 也 许都会打造出比现在更好的作品

虽然看上去似乎有着种种的缺点,让『小林家的龙女仆』卖得不好,但若是因此就判定这是一部不良之作,那同样是莫大的冤枉。所谓叫好不叫座,在不叫座的同时还存在着叫好,这就说明它仍然有足够多的实力去吸引广大观众,虽然卖不出,但不妨碍它成为一部受欢迎的作品。从这个角度去看,我们亦能筛选出一些很明显的卖点.



虽然剧情中一些部分处理得并不好,但对一部日常系动画而言,其真正的精髓仍旧在于是否可以带给观众们愉悦的观影体验,很显然



在这点上,『小林家的龙女仆』做得相当不错。故事之中有着许多有趣的笑料,出人意料的展开,人类与异族之间的互动,都被以一种轻松幽默的方式表达出来,这是一件非常重要的事。 喜剧若无法让人笑出声便无法称之为喜剧,而若是能在欢乐之余传达自己的思想,那便是最完美的方式

『小林家的龙女仆』借由托尔和小林之间的故事,讲述了原本憎恶人类的恶龙如何以人类伙伴的身份继续生活着,如何去珍惜眼前难得的时光。看似浅显易懂的问题,实则充满了哲理,在笑声中感悟人生的不易,这便是日常番最大的特色。这也就是为什么『小林家的龙女仆』能够有着不俗的收视率,只有能够触动观众那

根敏感神经,故事才能称之为故事。特别是对那些没有看过原作的普通观众来说,『小林家的龙女仆』确实是一部可以让他们笑出声来的动画,仅凭这点就足够让他们继续看下去了。

4 =

_ _

E 81

=

¥...

4

.

î

.

-

T

虽然说动画中有些翻来覆去使用的梗会让人觉得很乏力,但若是从另一个角度来看待的话,大部分的梗在剧情中所起的调剂作用所带来的趣味效果还是显而易见的,比如托尔一直执着于用各种办法让小林吃下她的尾巴肉,对于喜欢托尔的人来说,这体现出了托尔一直想要报恩的执着,他们并不会因为这样的桥段反复使用而产生出任何的抵触情绪,然而会感受到托尔的可爱之处。又比如最为痛恨人类的法英纳,反倒被人类所发明的游戏所吸引,成为



OTAKU FOCUS / 本期特辑

- `重度的游戏控,这样的角色对于阿宅来说 是三萬具有吸引力的, 因为从中看到了自己的 ● 三 虽说看动画片的本意是为了消遣放松, 三丁于观众来说, 更希望剧中的角色多少可以 三三拥有代入感,这就对角色的塑造有着非 2 事的要求。

三谓剧本是构成故事的关键, 而角色便是 演绎剧情而站在舞台上, 而能否塑造好这 一言色对动画公司来说都是最大的考验。事实 三三京都动画对人物刻画的功力仍未减少,无 . 是从『全金属狂潮』校园篇, 再到『凉宫春 ETT 京郁』,从『CLANNAD』,到『轻音少女』, 三生是沦为销量黑历史的『无彩限的怪灵世界』, 有塑造从来都不会是京都出品的减分项。所 宣言都出品,必属精品",这最大的精品之处, **夏石干水**。

说到这里,我们就不能不提康娜。若要洗 1. 1. 场的龙族里年纪最小的,康娜的人类形态 是一个小学女生,这样的身份正符合京都动画 可特点。于是我们就能看到了一个肉嘟嘟的康 潭. 如同小孩子一般的好奇可爱, 喜欢有趣的 玉玉, 处处展现出她卖萌的属性。康娜最可爱 可地方在于由于年纪尚小,食量大,对食物来 老不拒,而且由于是龙,甚至会吃一些让人意 慢不到的东西。于是在动画里,我们就看到康 毫三野外吃蝴蝶、吃螃蟹、吃知了, 处处体现 二元的可爱。而且,康娜并不是我们所讨厌的 **玉料熊孩子,虽然有孩子的外表,但是却没有** 玄子的任性,通情达理,懂得体谅小林而忍耐 善生自己的欲望,不给她添麻烦。对于观众来看, 看动画片虽然是消遣的方式, 但也不希望看到 之三令人烦恼的剧情,熊孩子便是其中之一。 零 康娜这样可爱又懂事的小女孩, 也难怪会受 三、一大观众们的喜爱。

是对

家的

的动

会让

待的

所带

一直

, 对

直想

段反

感受

的法

成为

现在回头看看,是不是觉得有点自相矛盾, 高笔和卖点竟然是同一个部分,是否会觉得很 宣理。然而事实就是如此,除了康娜之外, 电琴让『小林家的龙女仆』大受欢迎的元素, 一言也是让他们卖不出去的败笔。这其实没有 一么好奇怪的,对于一部作品而言。有些东西 5是一把双刃剑,它可以让你们在一方面受到 短逗, 却又会在另一方面带来非议。时至今日, 2三经不是什么新鲜事儿了,





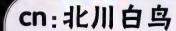


iome last words

关于『小林家的龙女仆』我们就说到这里, 对于这部作品, 我不想细致的评论它的剧情或 是剧中的人物, 也不想用单纯的销量来束缚住 它的价值。这次的探讨,只是讲述一下造成如 此现象的原因究竟是为何, 诚如前言所说, 在 当前整体销量都在走下坡路的日本圆盘市场, 『小林家的龙女仆』所取得成这样的成绩并不算 差, 甚至可以说我们对它过于苛刻。但对于擅 长创造奇迹的公司京都动画来说,这样的结果 确实有点让人无法理解

或许我们只能说,在选择范围变得更广的 天,观众们的口味已经不如以前那般单纯。 对于一件精品而言,它的价值是由人的主观意 识决定的,它或许并不值得我们为之付出额外 的代价, 但并不妨碍我们去欣赏它所展现出来 的美。所谓的精品,即便有了些许的瑕疵,也 不会掩饰它真正的价值。▲





所在地:杭州 星座:水瓶

本命角色:远坂凛

最近在追的番:(其实新番我一个也没看) 半次元个人主页:http://bcy.net/u/212795

半次元: 金星女神降临! 来和大家打个招呼吧~

呀吼~还是一如既往悠闲的表情呢……打住打住,我 是北川白鸟,很高兴见到大家!

半次元: 首先来介绍下自己吧, 例如 CN 的由来之类的~

一个沉迷游戏的假的 Coser·······大概是 "突然很想出什么就出了什么"型的 Coser 吧。CN 的由来嘛······ 北川其实是从『玉子市场』玉子的姓北白川变过来的 (悄悄刷一发饼玉大法好啊!)然后我很喜欢鸟类来 着 就叫北川白鸟了。

半次元: 白鸟最喜欢 Fate 系列里的哪个角色? 总共出过几套 Fate 相关的 cos 啦~最满意的是哪套?

当然是凛啊!!!!fate 相关的 cos·······有九套吧······? 大概有九套······最满意的是那套黑化凛! 很喜欢那个 感觉

半次元:这次出的伊什塔尔在游戏中是以远坂凛的形象现世的,白鸟是怎么看待这个角色的~觉得伊什塔尔和凛有不同之处么?

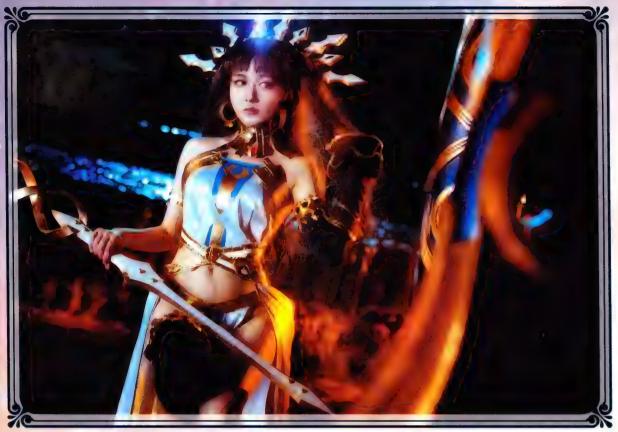
伊什塔尔的话,一开始看到人设的时候,第一反应是卫宫全家满门忠烈哈哈哈哈哈。后来实装之后就感觉到和凛的差别其实特别大。伊什塔尔的感觉……怎么说,很愉悦(喂)?我还是很喜欢这类搞事英灵的。凛的话给我的感觉是坚强、认真,傲娇和意外的纯情也是萌点!曾经也脑补过凛和伊什塔尔面对面的场面,感觉一定十分有趣

半次元: 正片里庄主的宝具真是太炫酷了 Σ(° Δ° III)! 天舟玛安娜的实体有多大? 似乎还需要在水中固定 0.0······拍摄时有没有发生什么令你难忘的事情?

白鸟: 玛安娜有四米多高,接近五米吧我自己当时已 经冻的放弃思考。感受嘛,可能外景组的各位比我更 加有发言权,这题我选择交给他们。

人生:道具方面伊什塔尔凛的弓非常的大,得三人拆分小心翼翼抱着拿。由于小溪底下的石头不平整,安装也是费了好大的功夫。拍摄方面四月初的溪水是非常冰冷的,水也特别深,甚至没过了老司机的原味(划掉)鞋套。顶着冰水一个多小时的白鸟;在后面点烟饼,来回走差点滑倒的后勤;还有金星突然开裂灯差点掉水里等等……克服了大大小小的困难。这样合作完美的团队才是最令人难忘的。

面包:最难忘的是,当时晚上天气真的超级冷,我站在岸边都受不了,看到鸟儿穿的那么少在水里拍照,还有在水中帮忙的大家,当时就感觉超级佩服,这放在平时的话,估计是无法忍受的……还有就是,在水





中大道具并不好摆,支撑的架子也很轻,再加上 当然水流还急,但最后还是搞定了……我觉得,很神奇,在水中拍,充满了许多未知性,各种挑战, 如果不是因为喜欢,估计是无法做到的。

月半/千落/糙汉/作死/攻玉:飘走的木屐…… 原味的雨靴……

半次元: 拍外景真的不容易……大家都辛苦了! 在520时还看到白鸟发了内衣版本的凛cos预告, 超美 prprpr! 什么时候能看到正片呀~

等我拯救了艾欧泽亚的时候就发……开玩笑的 其实这套正片我是不打算发出来的……首先是尺 度问题,其次我拍这套之前的意思是不发……自 三舔着爽(喂)结果成片效果如同意料之内的正 直但却上乎意料的好看,不发实在太对不起雷达 和/鸟了, 就挑了几张发出来啦。

半次元: 身材真的超赞哇! 还有没有其他版本的 凛的 cos 计划呀~之后还会出其他角色的 cos 吗?

我上 Cos 很随缘的……凛的话可能暂时就告一 段落了? 比较中意的还差红色那件小礼服。但是 我想找个城堡的露台拍! 之后的计划订好的只有 FF14 里的几套和黑傻初始的铠甲。角色嘛……随 缘。因为快出国了,此起自己要出什么,还是想尽可能跟几个基友约片吧。

半次元:期待新片~白鸟在FGO的坑里待了多久 啦,都有抽到哪些五星从者呢~平时常玩国服还 是日服呀? 能来加一波好友么 w~

尼禄祭的时候入坑,五星的话有两排半吧……但是我养不过来Orz 国服IOS暗号 100,100,625 568 (半 A 状态休闲玩家 . .) 让我吹









出来丢脸了.

喜欢 FF14 吧~玩的是哪个种族? 平时哪类游戏会比 较吸引你~

女精龙娘母肥猫娘都变过,最喜欢的还是猫吧!喜欢的游戏类型……关键词:中世纪建筑 魔法 龙、科 技(你说的不就是 FF14 吗)

半次元:哈哈哈对 FF14 爱的深沉! 知道白鸟只是高 中生的时候真是惊呆了CO···司学们知道你玩 cos 么 ~会不会跟同学一起组 cos 计划?

同学知道啊! 都知道! 我上次斯卡哈上推荐了还是他

们告诉我的(你是有多不关心这个)组计划倒是没有

半次元:看来大家都很关心白鸟的作品哈哈 w~ 本次专访快要结束啦,来对喜欢你的小伙伴们说点什

咸鱼玩家 感谢各位厚爱 会一直坚持自己的风格的 w 欢迎来微博找我玩!





半次元,第一中文COS绘画小说社区 扫此下载安卓&IOS客户端



就目前的情况看,2017年的黄油业界依然 没能走出低谷期。不过今年2月这部发售前名不 见经传的「樱花裁决(桜花裁き)」,凭着独 特的"裁决系统"和可圈可点的剧情,多少给 了一点玩家们惊喜。虽然它存在很多问题,水 准更是跟"神作"相去甚远,不过姑且算是近 几年比较值得一玩的AVG 悬疑游戏最爽的莫 过于看着透团被解开的过程,本文为保证各位 的游戏体验会特别标注上思透部分,还是希望 有能力玩的朋友能亲自尝试一下





本该在16年前被处刑的义贼鼠小僧突然高 调现身中町,同时町上富可敌国的商人树冰藏 王被杀,人们这才知道16年前本该死去的景。 僧竟被藏王在秘密地牢里囚禁了16年 东爱掌 发后鼠小僧乖乖束手就擒、坚称杀害着三的是 自己,然而他的证词却无法让责骂信明 看生 和藏王没有任何冲突的美女秘书出来。吴丰昊 尾的会计大泷、和藏王在生意上有往来的意人 高畠,对藏王下手的是谁,目的是什么? 紅模 外出取证时志明遭到不明人物袭击, 究竟有多 少势力在蠢动,鼠小僧被长年囚禁又是为了是 瞒什么? 在一场精彩绝伦的推理后, 志明技艺 了真凶,并做出了让大家都能信服的裁决: 国 时他还揪出了隐藏在这起事件背后的大阴谋, 裁决了妄图颠覆幕府、暗杀将军的佞臣 司责 在时候将军论功行赏、众人完全放松警惕时, 以志明为目标的杀手攻其不备, 千钧一发之际 是近藤组长不惜身负重伤来保护志明,才让也 才侥幸逃过一劫。眼前近藤的身影与亡父重叠 起来,他意识到命运的齿轮开始加速转动,自

时代的樱花风暴

舞台是架空世界的日本, 时间是樱花幕府 过期,在葵幕府的统治下,人们过着看似和平 50生活。然而这样平静的日常之中,也隐藏着 三粒欲、冲动、贫富不均造成等等负面因素造 气的不幸……繁华的樱花町分为两个区域,南 可和北町,由于两位管理者——"町奉行"的 三事原则截然相反,关系一直很紧张。为此幕 亏受立了一个"中町奉行所"作为缓冲,并派

- 大冈志明为首的年轻人管理,希望借此能在

三个时代吹起一阵新风。

还没等志明等人完全习惯作为奉行的工 三,中町就发生了一起杀人事件。被害人船夫 国花泽生前并不是一个行为端正的人, 因此事 三言志明等人顺藤摸瓜,找到了数名嫌疑人: 被其追求不堪其扰的徒弟山边、与其产生过财 石与纷的客人河北、被其欠下诸多赌债的赌场 老板大石田……然而最可疑的, 莫过于被人在 医河合小梅。小梅拼命主张自己不是犯人,却 天不愿坦白关于自己的任何信息, 使得事件越 支持朔迷离。志明最终在同伴们的帮助下, 凭 冒-汉集到的证据发现了犯人的蛛丝马迹,并成 至抓住了对簿公堂时犯人露出的马脚, 顺利解 天了事件。然而就在志明想和一直敬仰的名奉 三老爹分享初次判案成功的喜悦时,等待他的 三是父亲冰冷的尸体——以及一把写着"天 二字的扇子。杀死父亲的是谁,扇面上的 天字意味着什么? 此时的志明还不知道, 一场 三将席卷樱花时代的风暴才刚刚拉开序幕……

尽管感到困惑和悲伤,但志明不得不压下 , い的纠结, 继续为了做一个好奉行而努力。 三次的案件是位于中町的长屋(联排住房。可 - 理解为当时的公寓)发生的一起火灾,在火 二中长屋管理者酒田不幸身亡。勘察过现场和 受害人尸体后志明认为, 死者并非死于火灾而 号玻人杀害, 他要如何力排众议, 从与酒田感 ≣不和的妻子、时而和酒田发生争执的房客、 主粗暴的蟊贼和形迹可疑的寿司师傅中找出 真凶? 最终志明以过人的观察力将真凶绳之以 三,给了死者一个交代;但这次裁决的成功带 兰也和同伴的却不是让真相大白的成就感,而 是在情义与法理间抉择的两难。





己捉到的"黑幕"不过是棋子;而从他成为奉行第一天起就在关注他、考验他的幕后黑手,要正式展开颠覆幕府的行动了……



2015年2月,新厂商IRODORI宣布了处女 作「桜花裁き」的制作并开放了官网, 虽然小 成本同人作般粗糙的画面看起来不太吸引人, 与众不同的和风背景倒是给人可以期待一下的 感觉;至于男主跟东方系列里的森近霖之助撞 脸加撞衫之谜,则被人吐槽至今……随着更多 情报解禁,就不难理解为什么这么一部看上去 其貌不扬的游戏会引起很高的关注度:本作是 有着类似逆转裁判、弹丸论破那样"审判系 统"的推理游戏,玩家需要在犯罪现场收集证 物和证词, 然后在案件相关人物对簿公堂时, 用证物和证词去反驳他们发言中不对劲的地 方,在审判的过程中一步步揭开事件之谜。现 今的galgame, 能在千篇一律的废萌中搞出个 推理游戏供玩家换换胃口已经很不易了, 此特 殊系统的加入, 更是很大程度上提升了玩家的 参与度和游戏的趣味性。本作启用做avg最常 用的krkr2引擎,再次向大家证明了krkr2功能的 强大,本作的审判系统和最后男主犯人一对一 对峙的"一騎打ち"系统都做得气势十足,与 情节契合得也很好,有着让人想一口气打完的 吸引力(小声说一句,个人认为比弹〇论破那 种明明是推理环节却硬要插个音游的系统好多









当然,不管怎么说系统也只能成为加分 這. 推理情节是否写得好才是能不能引人入胜 可未聽 本作的推理情节水平尚可。前两章虽 在素膏简单,作案手法和trick也是推理作品中常 见的老梗,好在合情合理,能自圆其说;后两 章是膏尤以复杂,各种绕弯和逆转,审判难度 比起前两章增大了不少,同时也给游戏增加了



扑朔迷离。谜团重重的剧情,连环逆转的推理,蠢蠢欲动的阴谋,让这章一下子变得精彩不少。在这章里,男主"人情奉行"的形象真正树立了起来。在人治而非法治的时代,如何去裁决一个人的罪孽全掌握在裁决人的手中,是铁面按照执行杀人偿命的原则去判决,还是寻根溯源找到问题的根本予以审判?对于男三的做法,恐怕屏幕外的玩家也不是全都会认同的。

第四章充满了古装片时代剧里约定俗或时情节,后半的疯狂逆转让人应接不暇,难得的是还把前三章全串了起来,这也是引得玩家打完后纷纷叫好的重要原因-不过对于不那么喜欢阴谋论和庞大格局的玩家来说,可能还是第二、三章看着更舒服

本作主线的绝大部分都是男主在推理所案挑战阴谋,采用"一本道"模式的单线推进剧情,节奏紧凑的代价就是严重缺乏过渡性的日常情节,同时也牺牲了对角色的塑造(实更高的还是个不可攻略角色,你说你怎么实更高的还是个不可攻略角色,你说你怎么实更高的还是个不可攻略角色,你说你怎么实更高的还是个不可攻略角色,你说你怎么实更高,就让人感觉十分突兀了一连日常都没各级,就更别提和妹子培养感情。本作五条个人但没了悬疑情节支撑,理梦、小梅、樱三人的个人路







不少挑战性和趣味性……不过这是在把推理单拿出来说的情况下,整体故事水准就有些一言 程尽了。(以下内容包含剧透,请想打还没通 关的朋友慎重阅读。)

第一个故事是个有点小儿科的闹剧,存在一值也就仅限于介绍下出场人物和裁决系统。工章犯人的作案动机十分儿戏,剧情不仅毫无亮点而且巨蠢,拉低了整个游戏的剧本水准。三于体验版放的就是整个第一章,因此不少玩烹都被蠢跑了,有点可惜———III 对于还没玩,听了其他人吹这作之后产生了兴趣的玩家,作为工来人也不建议一开始就抱着太高期待去玩。

第二个故事的犯罪理由依然牵强,大概作者是真的很不擅长写坏人。不过相较第一章, 运章凶手的选角很好,不仅出人意料,而且围绕主题——人情和法理的冲突,进行了初步讨 ≥。既给玩家留下了思考空间,也为接下来更 元系张复杂的故事做好了铺垫。

分

胜

虽常

两度

第三章开始进入主线,有用的线索和诸 多多余线索交织在一起,让推理过程变得越发



线全是白开水日常,水到写这句描述都让我觉得自己在骗稿费,和主线节奏落差有点大,得又不好看只能听听CV。冲田和山南线相对充实一些,内容也比较沉重。冲田线紧独田的心理。从于在实一些,描写了经历一系列变故后冲田的心理变化和成长,只是其中有些展开缺乏逻辑,记时,是其中有些展开缺乏。而是是不着头脑。山南线并非后日谈,而是是大人摸不着头脑。山南线并非后时谈,而是是大人摸不着头脑。山南线并非后时谈,而是是大人摸不着头脑。山南线并非后时被影响,一个if,情节让人想起片面。只有片冈当年的灵气,倒也透着忧伤的的美感。只可惜妥协的结局在给人留下想象空间后便匆结束,并没有让故事的深度得到明显的提升。

吐槽了半天画面,我甚至还想再补两刀……本作的原画立绘和CG完全不是一个人,立绘换个动作就有崩得让人认不出来的可能,而且……男人画得比女性角色好,可以说是一部非常健康向上的黄油了。不过本作在过场和少量情节中使用了风格完全不同的水墨画cg,这些水墨画恣意帅气酷炫无比,让人眼前一亮,秒杀向废萌低头但又不太萌得起来的拙劣原画,也许全程水墨画的效果甚至会比现在更











好······能干出这么写意的事儿了就可以做黄油界的日本一了!

不管如何看待这部游戏的其他方面,它的 OST是一定不能错过的。作曲者荒芳树把日本 古乐器和现代电音的结合得天衣无缝,古朴中 透着时髦。日常曲的古朴悠闲,推理曲的诡谲 深邃,战斗曲的激奋昂扬,各种风格的BGM都 能完美地融入游戏剧情。OP和ED水准尤其出 众: OP是气势恢宏的交响乐, 燃而不闹的编曲 一下就把人的期待提到了顶点; ED风雅悠扬中 透着一丝忧伤,配合cv们缓缓道出人物心声以 及水墨画风的画面,营造出了诗朗诵一般古朴 惊艳的演出效果。虽然没有人声, 却更让人眼 前一亮。这张OST单拿出来百听不厌,放在游 戏里却又完全不喧宾夺主,能做到这点其实很 不易, 堪称近年来水准最高的GALGAME OST 之一。制作组很会玩地附赠了一份8bit版的OST 放在初回特典里,玩家可以在游戏里把BGM替 换成这个版本,然后你会发现,这部樱花裁决 变成逆转裁判了! 还有一点有趣的是, 也许是 为了追求古风感,本作所有BGM标题均为四字 词语,有些似乎是自造词,作为中国人看着这 些不明觉厉的单字排列,只能说一句"君成语 本当上手" ……

之前坊间怀疑IRODORI是某个大厂的马 个人感觉可能性不大,连做纸上魔法使 ーグイスカグラ都有钱搞个有VOCAL的OP =来了,就算不请人唱OP ED是作品特色不是 写。大厂也不会好意思拿出那种同人水平的原 ■ E·漫长的开发周期是同人转商业的特征 二一,本作从开放官网到发售用了整整两年, ≣ 然 也 有 拖 出 个 十 年 之 约 的 商 业 大 手 存 在 , 但 =ODORI明显不属于此类情况。加之本作原画 手与过同人游戏逆转东方的制作, 再看看游戏 三三转系统和男主那把霖之助脸——IRODORI 三是个为爱而商业化的同人团体可能性还是挺 **夏**至,请来豪华的声优阵容不是财大气粗, 三 是砸下大半开发经费的结果……开发过 ご 3 nGura46+1的inre和被はるかかなた臭了 2 三后一蹶不振的SORAHANE协助了本作的制 三. 这两家也是非常典型的同人转商业厂商, **毛**看加了IRODORI同人转型说的可信度

多和思想其芸众生 参加思考录介绍及解析 Heaven and earth do not act from

(the impulse of) any wish to be benevolent.....

历史·时代剧作品的一大乐趣就是对时代背景和人物原型的考证。和好基友(?) inre一程,IRODORI在这方面也是很有讲究。虽然是再了架空历史背景,但本作登场人物几乎都是有历史人物原型的,制作者对时代剧的热爱可见一斑。当然,一个小小的中町奉行所,不有新选组乱入,这就不可避免地会出现 "关章奏琼"现象,这也是本作采用架空时代有一个还顺带介绍下来自不同时代的角色原型,大家看个热闹吧。(*后内容含剧透,请选择性灵运)

介绍人物之前,先说说时代背景和设定 本作故事发生在德川幕府(游戏中为葵幕 一)统治下的江户时代中期,其间穿越来了不 一户时代后期的人物,时间跨度长达一百多 三 町奉行的职务前文已经大致解释过,这里 一再赘述。历史上除了江户町(游戏中的樱花 本行分南北外,其他地区的奉行称号均 "地名+町奉行"格式,比如大阪町奉行; 一町奉行"这个职位只存在了一小段时间,



设立原因从史料中难以获得确切情报, "作为南北町的缓冲"是说法之一, 充满了神秘感(?), 而后人喜欢以此为题创作跟这种神秘感是分不开的。上世纪九十年代有个叫「江户中町奉行所」的时代剧, 听名字就知道舞台是中町奉行所了。



本作男主角,于故事开始时被任命为"中町奉行"(类似于中国古代的县令)。憧憬着被百姓称为"人情奉行"的父亲大冈忠茂,是个谦逊质朴、很有人情味的好青年。头脑明晰,观察力很强,擅长根据证人们证词中的蛛丝马迹找到线索从而断案。个性有点软弱,但是在大是大非面前意志顽强刚直不阿,和绝大多数推理作品的主角一样,不找出真相绝不妥协,中町包青天。爱好是读书和将棋(这点倒是很符合眼镜小白脸的文雅人设)

虽然忠茂待志明一直视如己出,但志明 其实是前代将军和忠茂未婚妻的私生子,小梅 同父异母的哥哥。"流落民间的皇帝私生子" 实在是一个滥大街却又让人屡看不厌的梗,不 过由于第四章信息量极大,超展开有如怒涛一 般,因此主线并没有花特别多的笔墨去渲染主 角志明这个真实身份,他本人对身份也不怎么 执着——应该说正好相反,他愿意尽职尽责地 做町奉行,但对将军这个太过沉重的身份是避 而不及的,后日谈的山南线里着重描写了他的 这种心态

被山南掳走的志明生平第一次走出繁华 富足的樱花町,目睹了匍匐在社会底层之人民 不聊生命如草芥的惨状, 志明也对映在他眼中 的人间地狱感到痛心,可即使如此,他还是不 愿意听从山南的安排, 杀回去亮出身份成为将 军,解救苍生。旅途中,他们从混混手里救下 了一个每天生活在饥寒和虐待中的小女孩 而 后近藤局长政变失败切腹自尽, 单方面的挟持 变成了共同的逃亡, 可失去了生活目标的山南 在和小女孩与志明一同生活的过程中渐渐退去 戾气,三人建立了家人般的美好情谊 不幸的 是,小女孩最终还是因为身体太过虚弱患上肺 结核死去。接着一直追捕山南的冲田找到了两 人, 却最终还是忍不住手下留情, 只是夺去了 象征他们存在的名字。志明也与冲田约定放弃 将军的继承权,从此与山南隐居世外,永不再 回樱花町。

目睹了樱花町外的世间百态,目睹了视如己出的小女孩的死亡,志明还是不愿正视自己的身份,去承担起拯救整个时代的重任。他愿意为樱花町的居民做出公正的裁决,无法对受虐待的小女孩见死不救,却不愿利用自己的



黄油 它的

コ 本

朴诡M其编扬声古人在中谲都出曲中以朴眼游

实OSM 裁许四着成很TT替决是字这语

身份从根本上解决造成这一切的原因。当然近藤和山南垮台后志明难以夺权是来他性态有机会,他也不会这人做,大概必是是一个人人们的。当然近地中的,他也不会这人做人,这是一个人们的,他们是一个人们的,这是一个人的人。这是一个人们的,这是一个人们的,这是一个人们的,这是一个人的人。这样的人。这样的人。这样的人。这样的人。这样的人。这样的这是一个人的观众来说更有人的观众来说更有人的观众来说更有人的观众来说更有人的观众来说更有人的观众来说更有人的观众来说更有人的观众来说更有人的观众来说更有人的观众来说更有人的观众来说。

主人公大冈志明的原型并非中町奉行,而是江户时代中期享保年间的南町奉行大岡越前守忠相,和小梅的原型德川吉宗为同年代的人物(该说不愧是兄妹吗)。和志明一样,忠相

由于家庭原因和当时可喜声中国意 很近(当然他并不是将国的利用) 为町奉行,一直在支持官事有点的国际 著 时,忠相也有一个亲子身一一七百一十一一 真为养父。忠相作力可奉行可以自己的意思。 理人情,被百姓何赞力"名墓尽" ョーニョー 民文学的兴起时期, 百姓圣七百素 = 至十二十二 故事,其中最有名的 大河頭沙 片草 4 7 - 7 代的佳话流传至今、虽然言来正算了「多する」 虚构,但以忠相为主角的三蠹 (1) 以此为蓝本层出不穷。本作拿过一一十分可能 来塑造主角也是很顺理或章丁。时间是有意义是 川吉宗作为主角登场的作品已是。不可言知:与 影,专门以忠相为主角的时代制之很多。三个 较近的有05-06年日本朝日电视言言『日春一 大岡越前』系列和13-14年!,-- = 『十三世』 系列,讲的是忠相作为南町奉行与新的計算 年轻人中也很有人气



年皇町元隆楽角色、故事开始时以嫌疑 可号一世紀 一看就不是真凶那种),于第 一章结尾作大书记加入了中町奉行所。温柔可 記して下、像妹妹一样很能激起他人的保 です。前ま看不可思议的魅力。不过,即使和 基に計算、小江成一片之后依然不肯透露自己 基工号一式原因到底是什么呢?

三元宝天这个词以及该类样板戏还不那么 克行的时代, 我们可能还没有发现微服私访系 作品让人百看不厌的根本原因……"皇上微服 1.5 ·皇上被参入阴谋陷入危机→皇上凭过人 的机智和同伴的帮助查明幕后黑手→噔噔噔振 奋人心的音乐响起,皇上亮出身份坏人跪地求 饶"的套路在此类作品中屡试不爽,虽然现在 想来可能有些尴尬, 但谁敢说年轻时没给这种 作品叫过好呢?在这个过程中,"皇上"扮演 的其实就是龙傲天的角色。而渴望天降一个拥 有绝对权力但又平易近人的存在扫尽世间罪恶 与不公的想法,绝不仅限于中国人民心里有, 因此把"皇上"换成"将军",就成了大受日 本人民欢迎的时代剧。(在获取信息变得简单 的今天, 我们会发现从小时候喜欢的古装片上 总能找到一些老日本时代剧的影子,放在今天 估计也是不能心平气和地看了……)

回归正题, 小梅的真实身份是现任幕府将 军葵奏功, 由于年幼, 表面上叔父替她代行了 将军之职, 她才能像父亲一样出来微服私访。





٠.







标准的青梅竹马,和吉明 世历代 . 新 到大, 志明成为奉行后她自然就立了言明的助 喜欢鼓捣机械而且手得巧, 上三或力发 明家, 她的发明给周围人的电话带来了不少使 在格话泼开朗,总是精神头一足,在发明 的问题上执着到有点胡闹的地步, 不过内心纤

"我的青梅竹马是发明家"这个设定本身 就很酷炫,毫无疑问理梦也是个可爱的妹子, 从故事前期到后期, 她努力在越来越少的戏份 里给玩家带来好心情……说实话, 作者明显没 在这个角色身上没下什么功夫,关于她也并没 有太多可分析的,只能说平淡的剧情浪费了还 算新颖的设定 第二章终盘,她所深深信赖的 良三 左 友 是 杀 人 真 凶 这 个 事 实 , 使 毫 无 保 留 地 信赖着他人的她受到强烈冲击, 甚至立志成为 支明家的梦想也产生了动摇 这本是对理梦这 个角色来说很重要的转折点,如果她的个人线 不是放在后日谈里,而是从这里岔开,多描写 下她的心境变化,并以此为契机增加她和志

喜父女的原型为江户幕府的第八代将军德川吉 主, 吉宗微服私访的梗很有名。诸多时代剧都 王里了这个设定。1978年讲述吉宗微服私访故 事的时代剧「暴れん坊将軍」可谓影响了一代 、. 本作选择他做原型的原因也在于此。不过 ^其战里的前代将军没有什么正面描写, 丫似乎 三了微服私访时搞大别人女友的肚子求原谅以 制没做过什么正经事; 小梅因为不是游戏的 三八公、没办法通过心理描写来表现出微服私 * 类作品中主角看到世间百态后常见的内心矛 ■. 揭开身份之谜的时候自然也就没什么冲击 而且故事前期她遮遮掩掩怕别人发现自己 争分的言行实在是太可疑了,简直就是在用行 工定释欲盖弥彰这个词。

20

保

き和

12

13公

方系

效服

大t

登振

也求

已在

这种

分演

州

を日

有单 上

天

守将

另一方面,可能是因为小梅年龄太小, 三 萨戏剧情里并没有表现出什么过人的气度, 三一章被人陷害身陷囹圄时非常无力,后期得 三有威胁幕府巨大阴谋在蠢动后的表现也比较 运动,只有最后回宫论功行赏打官腔时表现得 三 像个领导人。打过山南线后再来看葵氏父女 三樱花町内的微服私访,就会发现这种行为是 毫元意义的,因为在樱花常开的樱花町根本看 见真正的民间疾苦。历史上吉宗推行的享保 (革也体现出了他对底层人民生活状况认识的 夏艰性, 虽然总体来说是开明、正面的, 但其 = 冥些政策进一步恶化了农民和商人的生存环



2D MANIAC 35



1 11 1 2 18 被踢出平流层几十次了…… - 『 『 程控的立绘也算不上美少女) - 1 = 1 = 5 = 5 所和进选组的成员 - - - 三量平 : , 她和周围人的关系 - = = 1 44 元三二 医宫新渐化成被孤立 · 三型 医化过程都高得相当生动,最 まずり こ 三甲五四 青起之前高高在上颐

吗的互动,个人线水准应该能提高不少 可惜 写尽上这个转折点对她来说只意味着在游戏里 可付从此大幅减少,沦为边缘角色,唉,为什 二会变成这样呢?

理梦的原型人物疑似同为江户时代中期享 ♥年间的大天才平贺源内。历史上的此人天资 一、. 视野开阔,拥有地质学家、本草学家、 下半家 友明家、实业家、剧作家、净琉璃作 下 作写作家、西洋画家、陶艺家、西洋学者 三季个头衔,不知道日本学生学历史时是不 . "它呀……如此一位传奇人物,在文学影 - 三登场是必不可少的,而且被赋予的角 二多三多彩,其中也有89年TBS系电视台播出 三ってる!平賀源内』这样,让源内凭借自 ▼ 下音学 / 探一样解决怪异事件的作品



報見 : 1 1 4 元新四人最初。 n = ' * <u>\$</u> ≢ୁ∄'ା≒ = . . - ⊬ ∈= 네 회를 받는 보세를 보기를 누구





巨的她。当然,心理活动写得好不代表角 **立于,虽然这段情节之后樱变得坦率也可爱了** 但同样是金毛奈津美, 我还是选择野良 ~ 三皇女……

如果 上,

办事

女)

写倒

好的 来代

作,

成员 才让

关系 信任

现众

的失

孤立 , 最

家不 上颐

屡及其父景虎原型为天保年间的北町奉行 ▲ 左衛門尉景元, 比忠相的年代晚了一百多 受到明治时代陣出達朗的时代小说「遠山 三さん」及近年来影视作品的影响, 他已经 和忠相齐名的名奉行, 其生平也富有传奇 据说他年轻时放荡不羁,和侠义之辈们 青甚笃,于是纹了一身大花儿……咳咳,刺 北事没有明确的历史记载,但和小说同名 「禹列时代剧「遠山の金さん」中引用了这个 三,景元侠义奉行的形象因此深入人心 和 暴れん坊将軍」中的吉宗相似, 时代剧中景 10是平时装成吊儿郎当的一般人深入百姓, 三冠阴谋时才亮出真实身份裁决坏人 因此如 ⇒ 过时代剧有一定了解的话,在游戏前期就能 写觉到"无业游民东条蓝之助"是景虎的伪装 **身世。还有一点有趣的是,游戏里每次志明和** 二町奉行・大岡志明、ご出座~」就是neta了 透山の金さん」里每次景元裁决前「北町奉行 園山左衛門尉様、ご出座~」, 连太鼓效果音 二 頁了, 充满时代剧的醍醐味











身材娇小瘦弱的女孩, 从外貌难以想象 她竟是进选组的天才剑士 沉默寡言,不苟言 笑,执着于磨炼剑技,没什么兴趣爱好 被分 配到中町奉行所后,也没有和奉行所的人们定



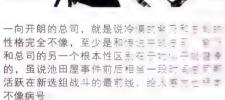




一 - 1 : 軍町が表之下, 隐藏着一颗 162

- 三 - 一 1 . 討候被近藤从花街买 - 7. 是一分感谢能在这样 ニーター ニー=商業女儿一样宠爱 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 2 写句了什么,对紫乃 - コミュニテオー的家人、因此近藤被 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 | 2 - 1 | 这种情况下 ディング・ファールに 第三本本是有些迷り其 こう、「半半できて」。「一門大婆求別

선수행하는데 이 바꾸보다포트로션, 第一年1月11日 1 日本日本大学計画組 一直等「特殊四」 # (2) P (1) 하등 등 및 1 (2) 전문자 (1) 전 (3) B (3) P 하는 (2) P 하는 (2) 는데 본교 원칙에서는 부탁한 구분들이 용퇴 和南部世界祖 (1) 自然等色层 特神經療 再日 电子模数 体外身 第一步 机多字下角 帶產業





三点组副长,虽然也身手不凡,但主要负 **青青将有面的工作**;同时还是中町奉行所宿舍 到专号, 号域不至地照顾着大家的生活起居。 二有七三年的后会很恐怖

真买身份是幕府安插到进选组的眼线,





三当于个人目的背叛了幕府与近藤合作,试 **章** 章 变这个时代。山南是个融合了作者很多想 **E**的角色,然而完成度不算很高。从她对孤儿 三三和个人线里幼女奴隶格外温柔的态度,以 三 智伏多年只为颠覆幕府的决心, 不难推测出 三二是那个积贫积弱时代的牺牲品之一, 甚 三有着比一般孤儿更加黑暗的过去。可惜的是 夫子她和近藤的合作原因缺乏说服力,有偷换 意念之嫌。毫无疑问近藤想要的是更加严明的 5. 法者和法治社会的构建,但从个人线来看, _ 南想要的应该是通过改变阶级制度来缓解严 重的贫富差距。不是说两人因为目标完全不同 三不能合作,但在她成功说服志明篡权的结局 呈. 志明成了她的傀儡, 一个给小孩子无心之 二二以死刑的残暴将军,我们姑且不谈你们幕 一是有多闲小孩偷个糖吃的屁事都要将军亲自 宣三, 无论这个结局是不是在夸大屈服于欲望 三恶果有多苦涩,从根本上来说这种状况和山 国的理想是完全无关的, 甚至可以说是背道而 七. 如此一来,整个故事的说服力瞬间降低了 话说回来, 山南和近藤的理想都是进步 三三面想法,只是有些超前于时代,硬要把实 三、三俩人理想的结局写成坏结局也是挺强人所 重到, 个人线结局里她那无奈的妥协倒是更现 二一些, 毕竟单枪匹马斗不过时代的潮流。

要负

宿舍

居

线。

原型人物为新选组总长山南敬助。和游戏 三的彩花一样, 历史上的山南敬助也被评价是 一个"性格谦和温厚的人",而且某种意义上 = =, 也是新选组的叛徒——他觉得土方等人 : 作为与自己当初加入新选组时勤王的理想渐 于渐远, 便在同为新选组组员的友人永仓新八 □ 動下逃跑,最终被冲田找到并处刑 虽然 至或情节与史实毫不相干, 但细节还是巧妙地 可应上了现实事件, 可见用心。







志明、理梦的青梅竹马,也是进过组被 分配到中町奉行所的成员之一 九人多厚可 靠。力量型选手, 孜孜不倦地锻炼着自己的印 虽然用刀技巧在紫乃之下,不过作力进进 组主力之一也是身手不凡 遗事的是极其不修 边幅,观察他邋遢的房间是萨对的最大第三之 一,在短短四章里,一次又一次地制制着人人 们对邋遢单身男青年房间惨状的:::----

不涉及什么关键内容的基页角色, 大樹也 是游戏里和原型人物关点最上的角色 原型元 需多言,是新选组副长土方岁三,不过像大个 纪风和历史上智勇双全心黑手狠的土方差得有





进选组局长,带领进选组成员帮助幕府维 护治安 不仅全术高超、领导、交涉能力也很 卓越, 普数次靠和幕府的大人物斡旋帮助志明 等人 个性和蔼,正义惑强,对于进选组成员 和中町奉行部的人们来说,是父亲一样的伟岸

在 黄父性魅力的聚朗大叔,虽然是反派, 但真心宗章七学父亲一样爱着进选组成员和中 可奉行所的年轻人们,让人很难不被他的个人 雙方 門折服 草年轻时是家庭美满生活幸福的 盒太老下,不幸的是在一次追捕逃犯的行动 主, 尊的妻女被差役误伤惨死, 而当时的奉 行史支着索到差役并非故意杀人。没有进行重 步, 这让痛失了家人的尊非常愤怒。此后他成 立了自发维护樱花町治安的民间组织进选组, 并暗中蓄力,决心要亲自改变这个幕府统治下 不合理的社会。尽管为了实现目的近藤和山南 不择手段,可是正当手段能解决他们的问题 吗?游戏结局对他的描写与其说是批判,更像 在表现成王败寇的落寞。

尊的原型为新选组局长近藤勇。历史上 的近藤和本作中完全相反,是为幕府战斗到最 后一刻的忠臣。遗憾地是被明治新政府军逮捕 后,他没能带着武士的尊严死去。游戏里尊被 允许切腹自尽的结局,也算给喜欢近藤的人的 一点心理安慰。游戏使用近藤勇做尊的原型, 让对历史稍有了解的玩家都不会过早地去怀疑 他: 作者靠这一手有点犯规的误导, 将故事的 悬念留到了最后。

英雄不问出处,无论如何不得不感 谢IRODORI给玩家带来这样一部有趣的 GALGAME, 也希望这家新厂商能越做越好, 今 后带来更多好作品(先把SORAHANE的原画和 上色阵容挖过来吧求求你了!)。▲



"零战虎彻"

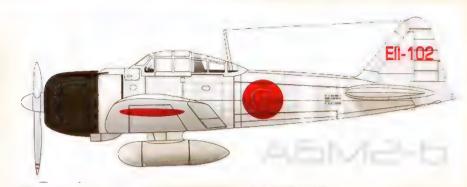
海城工牌岩木彻二的故事

在长达3年8个月的太平洋战争中,日本 長军航空兵诞生了大量空战王牌,而在游戏中, 三平月目前策划实装的零战 ACE 还只有两位: 蚕称为"零战虎彻"的岩本彻三,以及被称为"零 成之神"的岩井勉。作为日本海军航空兵中的 署名 ACE,岩本彻三一共取得了80架公认的击 上 50 果,是日本海军中最为知名也最具传奇色 本 50战斗机飞行员。



▲ 複称为"最强的零战飞行员"、"零战虎彻"的战 斗机王牌岩本彻三

1916年6月14日,岩本彻三作为岩本家 第三个孩子, 出生在如今属于俄罗斯领土的 宣页岛上,他也因此获得了"彻三"这个表示 ■己是第三子的名字。岩本的父亲是一名警察, 室里算是个较为富裕的公务员阶层, 如果他选 泽继承家业,继续当个公务员,生活倒也衣食 三 尤。但岩本从小就十分好动, 明显不适合过 妄稳的生活。18岁从高中毕业之后,岩本拒绝 了父母让他上大学的提议,而是偷偷地加入了 皇军。1935年8月20日,岩本被派到轻型航 章龙骧号上当水兵。但是为了能成为驾驶员, 七动志成为学霸,刻苦学习,终于通过了海军 专试,于 1936年4月28日正式作为第34期 接纵练习生加入了霞浦海军航空队,迈出了成 **大海军飞行员的第一步**,在随后的中日战争中 壹本一直在中国战场作战。并凭借击落 14 架 飞机的战果获得了日本军人的至高荣誉,金鵄 shī)勋章,



▲零战21型岩本彻三座机,1942年珊瑚海海战期间,空母"玛丽"与红



▲零战21型(付岩本小队)

号上担任战斗机队飞行员,并与其他 1000 多名海航飞行员一起开始了艰苦的飞行和空战训练,这也为他日后成为日本海军头号空战王牌打下了坚实的基础。

到瑞鹤号上服役没多久,太平洋战争便爆发了。岩本伴随瑞鹤一起参加了偷袭珍珠港的行动,他驾机在珍珠港上空掩护现次队的攻击,但没有得到与敌机战斗的机会。不言心的岩本给自己定了一个小目标:一定要亲手击落一架敌军的飞机。在1942年4月的印度洋空袭。日方称之为锡兰冲海战)中,岩本克成了他的小目标,击落了一架正在巡逻的美军的卡特逐落PBY飞行艇,这也成为了他在战争中的第一个击落战果。

在1942年5月爆发的开湖等海战中,岩本作为战斗机队的一员,驾驶零战保护瑞鹤,迎击从约克城号和列克星敦号航母上起飞攻击的美军舰载机群。岩本率领的小队战斗十分勇猛,屡次冲散准备投弹的美军 SBD 俯冲轰炸机群,还与护航的美军 F4F 战斗机进行格斗,成功掩护瑞鹤撤进了下着暴雨的积雨云里。然而翔鹤

姐就没有那么幸运了;3 枚炸弹命二辆鹤的甲板和舰体,大破,只能回港炮操了。虽然成功保住了母舰,但岩本自己却一点都高兴不起来,因为珠鹤号的战斗机队损失过半,他的许多战友都永远地沉入了大海

在 诗戏中,从 21 型到 52 型甲,岩本队长 驾驶的零战都是以 "付岩本小队" 的名称存在着, 这其中的意思是岩本队长此时还只是作为瑞鹤战斗机队的一员参战,而当田中 P 给岩本队长换上了新型的零战 53 型舰战后,岩本队长的座机也终于去掉了"付"字,真正获得了瑞鹤的战斗机队的指挥权,成为了各位服役已久的老提督们十分依赖的高等级 ACE 舰战,在活动海域深处与深海势力争夺着重要的制空权。但历史上的岩本队长并没有继续作为舰载机飞行员在瑞鹤上服役;珊瑚海海战后,镇守府掉铝严重,为了补充和培训新飞行员,提督们把岩本队长调回国内,担当新飞行妖精们的教官。

经过一年的教学,岩本和他的学生们被一 起编入了第 201 海军航空队,派驻拉包尔,成



▲ 零式完成 53 型 (岩本队)



▲在拉包尔作战时的岩本队长与他的零战

为了著名的拉包尔航空队的一员,他也获得了 比航母舰战队规模大得多的陆基航空队的指挥 权。岩本在拉包尔和所罗门群岛的上空与盟军 航空兵不时交手,老练的岩本队长虽然视力不 算优秀, 却凭借丰富的空战经验, 如利用飞机 螺旋桨在太阳底下的反光,第一个发现敌机。 在截击美军轰炸机群时, 岩本队长往往会带领 战斗机小队在轰炸机群上方 1000 到 2000 米的 高度待机,待敌机接近,就利用轰炸机群自卫 机枪手的视野盲区,从背后突然接近,在1-2 秒内对着飞机驾驶舱一阵猛射,一击脱离。如 果一次不成功就实施第二次,直到击落为止。 然而他的战友们都反映。如果敌机遭受岩本队 长的一次攻击,十有八九就已经被击坠了。根 本不需要第二次攻击。

1943年12月,岩本队长还曾经驾驶零战 单枪匹马地杀进美军在布干维尔岛上的托罗基

纳机场,用机枪扫射摧毁了大面上写一点。 美军战机,在地面待机的美军飞行景。——— 准备都没有,只能眼睁睁地看着岩工シー制力 的零战把自己的座机打爆在地面 事后 日 = 地作战的日军士兵向后方基地支援法 马尼之 都能看到美军机场燃烧的熊熊人士

同一时期,提督们还给去本马来提出了一 种空战新武器:被称为"三号炸弹"的集集方律 这种原本用于攻击飞机跑道的特殊在建可。三 瞬间释放出数百个炸药小球, 引发更一万里的 爆炸。而现在,岩本队长和也手下的下午手 们带着这种集束炸弹,接近美军的图集是高高 群投放。美军飞行员们明显没有见过这种玩意 以至于炸弹在美军机群中炸开的罐 1. 三号三 队长一同出击的一名通讯员在电台中写了事 军飞行员绝望的哭喊和呼救,然后就看看事事 美军轰炸机拖着浓烟向下坠落。虽然三号声章



取得了战果,但岩本队长的同僚们都说,能做 且在轰炸机上方扔炸弹装逼还能成功返回的飞 行员,恐怕也只有岩本一个人了吧。

虽然岩本队长经历了无数次激烈的空战。 但他每次都化险为夷,屡屡将敌机击落,人头 数也与日俱增,截止到 1944年3月,岩本队长 的飞行小时数已经达到了8000小时以上,在几 乎每天都在上演激烈战斗的南太平洋战场,能 活得如此之久,实属罕见,岩本队长也逐渐成 为名声排得上号的日本海航 ACE。但他的战友 们就没有那么好运了:从1942至1943年底, 日本海军在所罗门群岛的上空共计损失了8000 多名机组成员,无论是零战还是基地航空队的 陆攻机都损失惨重, 兵力捉襟见肘。在战斗中 失去了一个又一个好友的岩本队长在日记中写 道: "在 1943 年以前我们还有希望, 但是现在 却大势已去,我们不能成为懦夫……我们都是 可消耗的,没人在想如何生存下去,剩下的只 是为荣誉而战。"

岩本队长之所以被称为"零战虎彻",来源 于负责维护零战的地勤人员给他的写有"零战 虎彻"或者"天下之浪人"的救生衣。"虎彻" 源自于日本十七世纪的著名刀匠"长曾弥虎彻 兴里"用他自己名字命名的武士刀"长曾弥虎 彻"。传说当长曾弥虎彻砍在人身时,刀刃就如 同被吸进身体般, 轻轻一挥, 便会使敌人受到 严重的刀伤。将"虎彻"之名赋予岩本队长, 也是在表示他在空战中如同这把古代名刀一般 锐利吧。

从 1944 年 9 月开始, 岩本队长调回日本国 内,继续负责新飞行妖精的培训。然而此时他 还多了一个责任:要掩护神风特攻队的飞机攻





▲零战52型丙(付岩井小队)



三 美军舰队。岩本队长十分反感编成神风特攻 三对美军舰队进行自杀式攻击的愚蠢行为, 三 特攻队员只给予了极为短暂的训练,不少 更未能命中敌舰就战死,白白浪费了大量年轻 的生命。每次在远处看着特攻机一架架坠入 三 一,岩本队长内心都十分痛苦,但却无能为力。 三 年绳战役中,岩本队长独自前往冲绳岛进行 节 电侦察,当他看到正在滩头登陆的美军部队 一,还冲下去进行了扫射,给美军造成了不小 工具乱。但这毕竟是杯水车薪,日本战败的结 专三经无法改变。



能的 战人队在,斩做飞 ,头长几能成

战友

底.

3000

队的

斗中

中写

见在

鄒是

的只

来源

罗战

切"

た た た 虎

受到 长,

一般

国之

寸他

し攻



▲李战62型(爆战/岩井队)

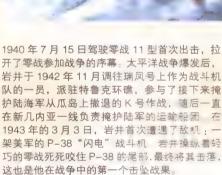
"零战之神"

岩井勉的故事

关于游戏中另外一位实装的零战 ACE 岩 = 勉,名气明显不如岩本队长大,但也同样是 一位经历十分丰富的传奇飞行员。作为最初驾 豪零战的 13 名海军飞行员之一的岩井勉,在



▲"零战之神"岩井勉



此后,岩本和瑞凤的战斗机队一直在瓜岛、莫尔兹比等地附近,继续进行运输船的空中护卫任务。到了1943年10月,山本长官发起的伊号作战(い号作戦:目标是歼灭所罗门方的美军海空力量)基本失败,岩井所在的命令,而他自己却因为在之前的战斗中负伤,幸运般对了这次出击:参加这次战斗的战斗机飞行员有超过三分之二的人没有返回,全部成为了F6F战斗机的零食。作为难得幸存的老飞行员的岩井,最终跟随瑞凤返回了本土,成为自己的兴生们传授了自己的空战和飞行技巧,目睹过世驾驶零战飞行的的学生们,给他起了一个外号"零战之神",对这位拥有着高超的飞行本领的教官十分崇敬。

1944年10月,岩井队长作为601海军航空队的一员,搭乘瑞鹤号航母向着莱特湾方向前进。在这著名的莱特湾海战中,隶属于负责吸引美军注意的小泽舰队的瑞鹤,在10月24日遭到了美军舰载机群的猛烈攻击 岩井队长驾驶零战52型升空1小时后,就发现了来袭的美军战斗机。经过了一番激烈的空战,勉强从F6F的追击中脱离的岩井队长带领着剩余的几架

零战准备返回瑞鹤降落。然而他在原本母舰应当存在的那片海域四处搜寻,也没有找到瑞鹤的踪影。岩井队长意识到,瑞鹤已经永远地沉入了海中,追随翔鹤姐而去了。岩井队长只得和战友一起迫降在吕宋岛,随后搭乘陆军轰炸机返回本土。此后的岩井队长一直作为特攻机的护卫飞行员,在菊水作战中掩护着用于特攻的爆战冲向美军舰队。但不久他就因为肺水肿被迫住院,并在医院中迎来了战争的终结,总战绩累计 22 架。

与大多数零战飞行员相比,岩井队长的战绩并不算突出,但他却是少数能活到战后的飞行员,与其说他没有被击落的记录,不如说他的座机根本就没有被敌机击中过(负责整备他座机的地勤人员说从来没在他的飞机上发现过一个弹孔),回避和幸运属性简直是 MAX,也从一个侧面证明他"零战之神"的威名并非虚构。从开着零战参战一直到战败投降,岩井队长见证了零战的一生。战后的岩井队长下海经商,参与了奈良县一家粮食知时代很快发了财,最终幸运活到了 2004 年去世,享年 85 岁。

亚平宁半岛飞来的鹰

来自意大利的舰载机们

2016 年的舰 C 夏活,首次实装了意大利的航空母舰"天鹰"号。随之实装的还有一批意大利的舰载机:由意大利雷贾尼公司生产的Re2000 系列舰战和舰攻。

在我们以前的认知中, 二战中的意大利仿





▲在维内托级战列舰上弹射起飞的 Re.2000 C 型战斗机



▲ 雪贾尼 Re.2001 战斗机

但就是负责搞笑卖萌的,由于指挥不力,意大 *.三八在战场上的糟糕表现经常被人当成段子 司三年, 被人讥讽为"轴心国之耻"。然而不为 1 到的是,二战中的意大利在海军和空军等技 * 三和的武器研发方面都不落下风, 其研发的 TE: 立翼可言是世界上性能最优秀的双翼战 一句之一, 与某与军实力则是当时的海军五强 <mark>国ニー、担有利托里奥・維内托级战列舰这样的</mark> 返弄之作,在北三号范国内海军力量首屈一指。

<u>气三口。其一不凡的意大利,拥有菲亚特、</u> 可葉を正・马基和富貴尼这三家主要的战斗机 到這企业,三二三月夏大利海军关系较为密切 的便是重要尼山市 1937年, 雷贾尼公司的 设计 5 / (黄寿吴国的 P-35 战斗机,设计出了 P=2700 型甲翼或二利 根据试飞结果, 意大 利益軍的飞行员们发现 Re 2000 的机动格斗性 能程言优秀。在与德国的 Bf 109E 战斗机进行 模拟 三战时 並毫才落下风 然而, 意大利空军 的高层却对 Be 2000 并不感冒,因为这个飞机 尤其是支动机毛壳还是挺多的,再加上飞机的 旧籍是设计在两翼中间, 而且不是防弹的自封 运箱,一旦被告中京会落得和零战一样变成烤 鸡的命运 遭到至草族弃的 Re 2000 只得拿去 出口。但之时竟大利海军却对 Re 2000 产生了 兴趣,因为之时的英国海军开始把"飓风"式 战斗机装在银铅上用于护轨,意大利人也有样 学样装在维内托级战列舰上,当现载战斗机使用。





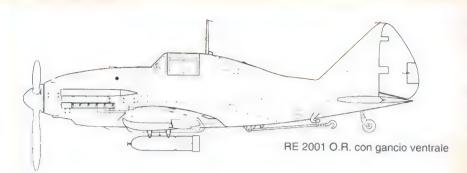
▲ Re.2001OR 改

比时,德国开始为意大利提供原本用于 Bf 109 战斗机的 DB 601 液冷发动机,这种发动机 50 优势在于外形整洁,减少了风的阻力,对提 一飞行速度有很大帮助。雷贾尼公司在 Re.2000 的基础上安装了 DB 601 发动机, 其成果便是 Re 2001 型 "公羊座"战斗机。Re.2001 从他 哥那里继承来了优秀的机动性能, 甚至能与英 军的"喷火"战斗机一较高下。但它只装备有2 挺 12.7 毫米机枪和 2 挺 7.7 毫米机枪,火力还 不如零战,最大航程也只有1000公里。

这样一款看似平庸的战斗机, 却因为意 大利的航母计划而改变了命运: 当时的意大利 海军看着英国海军的航母十分羡慕, 也意识到 了航母对于海军的重要意义。为了巩固自己在 地中海这一亩三分地里的实力, 意大利提督们 提出了"罗马"计划:将远洋邮轮"罗马"号 和"奥古斯都"号改建为航母。在改造航母的 同时, 意大利的提督们也没有忘记让手下的工 厂妖精们研制舰载机, 而雷贾尼公司由于之前 在 Re.2000 上有与海军合作的经验, 自然希 望能拿下意大利的航母舰载机项目。很快,在 Re.2001 战斗机的基础上设计的舰载机型号; Re.2001 OR 型舰战诞生了, 其中 OR 的意义是 Organizzazione Roma,即为"罗马"计划而生。

Re.2001 OR 专门安装了着舰钩用于航母的 起降, 机体也做了相应的加强设计, 甚至还设 计了一个炸弹的挂架,希望它能作为一架既能





▲ Re.2001 OR 舰载战斗机的设计图

Rf

]机

提

000

是

他

英

12

意利

到

在

们

的工前

是主的设

三线又能俯冲轰炸的通用战斗轰炸机服役,思 培和日本提督在零战的基础上设计的爆战差不多。意大利海军也是看中 Re.2001 OR 体积小巧 的优势,节省航母机库宝贵的空间来增加载机 章量 意大利提督们计划在天鹰号上搭载 51 架 Re.2001 OR 舰战,其中 41 架置于机库中,另一10 架则系留在甲板上。此外,意大利人还在 Te.2001 的基础上设计了鱼雷攻击机:Re.2001 3 型鱼雷机。意大利提督希望这种鱼雷机在朝着敌舰扔完鱼雷之后,还能当回战斗机争夺制

一(其余两个是菲亚特 G.55 和马基 MC.205), 被认为是二战各国外形设计最为优美、性能也 十分出众的战斗机之一。

作为雷贾尼公司在二战中为意大利空军设计的最后一款战斗机,Re.2005集合了当时意大利航空工业技术的结晶:仿制德国 DB 605型发动机的"台风"发动机(1455马力)为Re.2005优秀的高速飞行和爬升性能提供了保证,最高飞行速度达到了628公里/小时,最大升限11500米;流畅的外形设计有效减小了

风阻,对飞行速度的提升有了不小的帮助;3挺 德国 MG 151型 20毫米机炮的火力足以撕碎任 何敌机,此外意大利的工厂妖精们也没忘记装 上防弹玻璃和驾驶舱的装甲板,保护飞行妖精 们尽可能平安返回。

由于采用了大量新技术,在试飞过程中依然出现了不少问题,使得 Re.2005 的开发进程一度受到拖延,直到 1943 年才正式开始量产。但由于造价昂贵,原本 750 架的订单最终只生产了 48 架。同期还拥有将其改造为舰载战斗机的 Re.2005N 方案,但由于航母梦想已经破灭,Re.2005 到最后也没有得到作为舰载机而生的机会。

量产装备意大利空军的 Re.2005 于 1943





▲ Re.2005 改



▲ Re.2001 G 型鱼雷攻击机





▲ 2001G改

三权。由于 Re.2001 G 型鱼雷机现实中并没有 在造成舰载攻击机的方案存在,田中 P 还特地 克其加了个"改"字,让它名正言顺地成为了 天鹰所搭载的 if 舰攻。

意大利人画饼的功夫确实一流,然而残酷 可现实却打碎了他们的美梦:1943年9月, 夏大利政府宣布向同盟国投降,"天鹰"和她的 运坛舰"雀鹰"的建造工作旋即停止,由于盟 军不允许意大利拥有航母,"天鹰"于1947年 运送去拆解,而"雀鹰"则被德国人俘获,当 运航道阻塞物沉于热那亚港,1951年解体。 --2001系列舰载机项目也伴随着意大利提督 行的航母梦碎随风而逝了。

而 16 年夏季活动 E4 甲乙难度突破奖励的 Re.2005 改舰战,则是目前游戏中实装的舰载 战斗机中制空排在前五名的优秀装备。Re.2005 战斗机虽然并没有作为舰战而生,但作为二战中 意面国最后研制的著名的"战斗机三剑客"之





▲雷贾尼 Re.2005 战斗机

年 4 月开始参加保护意大利西南部名城那不勒 斯市的防空作战,并于当年4月2日首次击落 了一架美军的 B-24 轰炸机。参战的意大利飞 行员对 Re.2005 的飞行性能相当满意,因为对 于普通的战斗机而言,在 7000 米的高空拦截轰 炸机, 要稳定地操控飞机攻击轰炸机并不容易, 然而 Re.2005 却能从任何方向对轰炸机的任何 位置发起攻击, 飞机的灵活性没有收到任何影 响。此后,装备 Re.2005 的意大利空军战斗机 部队还在西西里岛击落了5架英军的喷火式战 斗机, 自己只损失了2架, 其优越的空战性能 也得到了证明。可惜,这种被意大利人自己都 认为不像是意大利造出来的优秀战斗机。由于 结构复杂,产量稀少,最终也未对总体战局起 到什么影响,并随着意大利率先向盟军投降而 早早地结束了自己的短暂生涯。

德意志之應

来自德国的孩子们

在舰 C 的 2015 年秋季活动中,田中 P 首 次实装了德国正规航母:"齐柏林伯爵"(Graf Zeppelin)号航空母舰。与这位德味航母小姐姐 一司实装的,则是两种历史上著名的德国战斗机: 梅塞施密特 Bf 109 和福克·沃尔夫 Fw 190 战斗 齐柏林小姐姐的放置语音中也提到:"梅塞 三米特... 那机体真是不错。福克•沃尔夫也是 极其强力的战斗机。"作为德国空军在二战中的 主力战斗机, Bf 109 和 Fw 190 战斗机的足迹几 乎遍布整个欧洲大陆,从西线到东线,从北欧 赁命,保护着德军头顶的天空,并战斗至第三 帝国毁灭的最后一刻。

Bf 109 战斗机是由威利·梅塞施密特博士



▲梅塞施密特 Bf 109 战斗机

于 1934 年设计的, 当时的纳粹德国正在积极地 扩军备战,德国空军需要大量崭新的作战飞机 原本沉迷于拥有优秀盘旋格斗性能的双翼飞机 的德国人此时突然发现,英国空军已经开始研 制具有优秀的高速飞行和爬升能力的"喷火" 式战斗机, 自己如果继续玩双翼机, 在将来的 空战中怕是要 GG。而由梅塞施密特博士设计的 Bf 109 与喷火战斗机的设计有大量相似之处: 都是一种采用液冷发动机、可收放式起落架、 高速、重火力的新式单翼战斗机。德国空军对





▲ Bf109T 改

Bf 109 的设计相当满意, 立刻决定将 Bf 109 量 产作为主力战斗机使用。

Bf 109 的首次实战是在 1936 年的西班牙 战场上, 当时受到轴心国支持的西班牙军阀佛 朗哥正在与由苏联支持的西班牙共和军展开激 烈的内战。为了支持盟友的作战, 也是为了顺 便给空军练练手、检测新式战斗机实际的作战 性能,德国人将装备 Bf 109 战斗机的部队送往 西班牙,以"秃鹰军团"之名出兵干涉西班牙 内战。在与共和军的苏联 I-16 战斗机交战时, Bf 109 战斗机凭借优秀的爬升性能爬到高空, 再一跃而下, 把苏联战斗机打成漏斗, 再凭借 高速性能装完逼就跑,剩下的敌机根本追不上。 德国人如此重复进攻套路, 共和军的战斗机部 队根本遭不住, 很快就被击溃了。在 Bf 109 战 斗机的保护下,一群群的 Ju87 "斯图卡" 俯冲 轰炸机安心地朝着敌军工事和坦克投弹,最终 帮助佛朗哥政权取得了内战的胜利。

在西班牙内战中尝到甜头的德国人继续备 战, 并在后来爆发的二战中依赖 Bf 109 战斗机 夺取制空权、斯图卡俯冲轰炸的套路,配合地 面的坦克部队发起"闪电战"攻势,最终在欧 洲大陆上获得了巨大的成功。凭借优秀的空战 性能和熟练度 MAX 的飞行妖精们, Bf 109 在战 争初期神挡杀神, 佛挡杀佛, 几乎统治了欧洲 大陆的天空。同时,德国空军中还诞生了大量 驾驶 Bf 109 战斗机的王牌飞行员,比如著名的 空战击坠王:埃里希·哈特曼,此人在空战中 一共击落了352架敌机,并幸运活至战后,创





射器, 然而这样的设计却导致起飞效率不高. 起飞之后的飞机还要花掉四分之一的诗私在一 空盘旋等待全部飞机起飞才能上发,管直二辈: 德国提督们还发现, Bf 109 主干之前没有 5条 在航母上起降的设计,飞行妖精们在过途起路 时下方视野很差,不好把握隆落距离,得本是 出现着舰事故……再加上德国空军元帅萧尔曼 • 戈林同学不允许自己控制以外的航空力量的存 在。齐柏林伯爵的题装和现载机的生产拖了半 年以上的时间,随着二战的爆发,德国海军停 止了大建,专注造 0 酱这样的潜艇打去英国海 运线, 最终在 1940年4月29日, 齐右林伯爵 号的建造工程停顿了下来, 60架 Bf-109T 的生 产也被停止, 德国提督们的航母梦就此宣告终结 至于游戏中实装的另一种德国舰载战斗机

▲ 从齐柏林伯爵号航母上试验弹射起飞的 Bf 109 战斗机

一了世界空战史中空前绝后的记录;绰号"非 一之星"的汉斯·马尔塞尤上尉, 曾经开着 Bf *09 在北非战场上击落 151 架敌机, 创下 10 分 异击落8架敌机、1天击落17架敌机、1个月 三落 54 架敌机的记录, 击落 1 架敌机平均只须 *5 发弹药。除了基本的空战以外, Bf 109 的各 ≈改型还要负责侦察、对地攻击等各种杂活, 三跃在西线和东线战场上, Bf 109 也因此成为 德国空军使用最广泛的军用飞机。

虽然 Bf 109 一时称霸欧洲的上空, 却被自 三的"腿短"给绊倒了:对英国发起空中进攻 或役的德国空军发现, Bf 109 的 663 公里航程 不能为轰炸伦敦及其他英国腹地的德军轰炸机 是供全程掩护,即使是飞行到伦敦上空,也最 多只能呆30分钟,否则将没有足够的时间返回 臺地。这导致德军机群在面对英军集结于本土 三空的"喷火"式战斗机时损失惨重,间接或 者直接地导致了不列颠空战德国一方吃 D 败。

在作为德国空军优秀的"进攻拳头"的同 德国海军也看上了 Bf 109, 想将其改造为 三林伯爵"号航母上。这种以 Bf 109 E 型改造 方舰载战斗机的型号被称为 Bf 109T 型 (T 是 憲语 Trägerflugzeug,即舰载机的意思)。德国 于 1938 年开始了航母建造计划之后, 就将 Bf 109T、Ju 87C 和 Fi-167 三种飞机选定为齐柏 酥伯爵的舰载机,并在1939年进行了少量的投

由于这些原本是陆地起降的飞机滑跑距离 二较长, 德国提督们为这些设计了一个甲板弹



▲福克·沃尔夫 Fw 190 战斗机





▲在东线战场作战的 Fw 190 战斗机





▲ F::190T 改

F. → ○ T 改,实际上并不存在以 Fw 190 为基础 就這並製载机的计划。但 Fw 190 作为德国空军 在二年三期的主力战斗机型,不一起实装感 烹言比較可惜,干脆也在型号后面加个 T 伪装 司司宣和一起出场算了,田中P大概是这样想 至 等 Fw 190 是由德国著名飞机制造商 程序·天丁天公司的天才设计师:库尔特·谭克 重士是二的一种经典战斗机,随着 Bf 109 战斗 * 下氧式 1的 1能逐渐落后于盟军的 P-51 等新 <u>《起了情》回来的大梁</u>,与盟军后期新锐的战 二利利基 医利爾丁基

- 最大的不同之处在于它 長見 ・コンゴー ご転向 虽然牺牲了部分高 ■ ▼ → 17 / · = 干粒疾备更强大的武器, **ラッキャーフェー・コービ社後轰炸机** もったエーエーコース 町田期改进型总挂 **氧量に到一日 甚至 2 - 1. 相動一枚鱼雷去反** 升 一石戸地の近上 作動着 作編的 F.v. 190 朝着 三群坦:1777年 - 大利息電子与苏联战斗 机艾手的基础和 自国 一种东国南南不小的损 テート・七二以 WB 「か号 "署夫乌"

月 1 日本山 主第一次在政场上出现时, 裏出色的回れで戦率日上に丁書町来華的主力 统二·标·传 图 机排丝一度过至41,陷 , 各样的的第三个是不备身上两人的目机进行 改生,不复复复和危机。到了战争平后期,德 图应国在时初安特中原的美国图-17 轰炸机群 和邱巧的 P-81 在航线斗机群时。B1 109 负责 吸含护航政中机部旧算内进行疆斗。F. 1400 以强人力中巴哥市扩射 F 190 装备的 20毫 米基區 矿 毫米口 图55 机 共轭能统 异哲码 美军轰 炸机的装甲,何若 1949 三十四日 日月刊过盟军 损失了 154 架重型轰炸机。

可就算 Fw 190 再怎么优秀。也顶不住置言 大佬美帝堆数量平 A:由于盟军的大规模系统图 渐将德国的工业区炸平,德国空草的或者飞机。 很难得到补充, Fw 190 也难以继续抵抗量军的 讲政步伐。同时。美军在战争而朝也开始手遣 P-51D"野马"战斗机进行远程护范、Fa 190 拦截轰炸机的难度进一步提高 1944年12号, 小胡子元首纠集残兵败将在阿登组织了最后的 反击, 650架 Fw 190、450架 Bf 109和少量的 Me262 喷气式战机突袭了盟军 20 个前线机场,

臺灣豐產地面飞机 300 余架,而自身损失不 ····· 这也成为了 Fw 190 最后的辉煌。

■ 4 一提的是,不论是Bf 109还是Fw 🥠 🦸 有玻日本引进研究的记录, 在 1941 年 · - - - 三 三 5 章 暴发前, 日本陆军的军事考察团 一点宝进行了访问, 陆军军官们对德国盟友的 ★ - 利 三 三 三 売 、 最终将部分技术成果用于三 点点 "飞车"的研制;而 Fw 190 则是 1943 年 夏二章宣訂。曼运至日本,经过一番测试,陆 三八三三: 190 在爬升能力和操纵性能都 38 軍不错,但在孟旋格斗能力上弱于当时日本 量无运的每一机——四式战"疾风"。最终,日 国、七号 Fac 190 的部分先进技术吸收,用于三 主共的言述至号──五式战斗机的开发。田中 P 在飞行第 244 战队的装备图鉴中也已经放出了 三司或司卫星,相信各位提督们今后也会有获 得且实践的机会吧。

1111

历经三篇文章的连载,相信各位提督们对 手中的舰战妖精们有了更加深入的了解。在让舰载战斗机们从深海的手中守取了制空权后,接下来就是舰攻和舰爆妖精们大显身手的时刻了。从下期文章开始,笔者将为各位介绍航母机动部队的攻击主力;舰载鱼雷攻击机(舰攻)和俯冲轰炸机(舰爆)的故事。整请期待!▲





▲日本获得的 Bf 109 和 Fw 190 战斗机

镇守府通信

Fw 在 牙 的 9E

年 陆

都

本

日

了

06/28 Iniversi

刚刚高考结束和大学毕业的提督们辛苦了!这次更新可谓是千呼万唤 世出来,众人所期待的由良终于迎来了改二!。

首先我们来说一说由良改<mark>二,改造的等级是 Iv77,一</mark>个相对来说较中 <mark>青</mark>的练度,不过相信对此期盼已久的提<mark>督,在不断跳</mark>票中已经肝到的相当 55等级,就算是说 №90 改二也不会为难了吧;从能携带的装备来看,由 **良**改二的适用性较为广泛,能装备水爆、水战、甲标、大发、坦克, 但能 三这么多装备带来的负面效果就是,火雷较低,不适合进行斩杀活动。所 以对于还在犹豫夏活前改造阿武隈还是由良的提督们还是再多考虑一下吧。

而关于这次<mark>更新的任务这里做一下</mark>详细的介绍,首先是由良改二系列 三条"新編」第四水雷戦隊」を編成せよ!"按照任务的基本要求就是使 用由良改二作为旗舰,队伍中再加入村雨、夕立、春雨、王月雨和任意一 只驱逐即可完成,奖励是损管一个。而任务链生的下一个任务"旗艦"主浪、 抜錨!"需要使用由良改二作为旗舰,队伍中再村雨、夕立、春雨、五月雨、 秋月挑选2个,加上其他任意舰出击2-3和5-1并取得5胜,奖励是大 发和打孔器二选一,另外加送一个老司机

其次是第四航空战队的系列任务,第一个任务"精锐 第四航空戦隊 を再編成せよ!"的要求是伊势作为旗舰、僚舰日向,再加上1只CL2只 DD, 外加一个任意船, 奖励是一个老司机, 第二个任务是"精鋭 第四航 空戦隊 '、抜錨せよ!"需要使用之前编成的队伍出击 2-5 和 3-5, 奖励 是勋章和老司机二选一。而第三个任务则是改修任务"精鋭 瑞雲 隊の編成" 任务要求是把改修 max 的瑞云 634 放在日向改的第四个格子, 然后拆两个 运输桶,同时准备好2个"九九式舰爆"和2个"瑞雲"外加一个老司机, 奖励则是本次实装的新飞机"瑞雲(六三四空/熟練)"





虽然丢下了"大不了退学"这么一句豪言 □语,然而摆在年轻的黑星红白面前的现实状 三到不怎么乐观。当初死乞白赖要到离家乡几 三公里开外的九州念美术大学,辛辛苦苦撑到 三三最多还有半年就能拿毕业证书的时候突然 言要退学!这种如同儿戏的决定家里人是无 :如何也不会赞同的,不知黑星红白是否因此, 国家人决裂, 日后一心在福冈定居, 但总之生 量费是别指望再从父母那里捞了, 退学了以后 宣向大学生阶层的种种社会福利也全部告吹, . 言租房、看病等等社会生活的支出就要完全 宝照"社会人"的标准来了。但黑星红白这个 '社会人"其实只当了半年左右就遇上了大危机, 三如笔者前文所介绍的那样, 那本引诱黑星红 三入行的美少女游戏杂志『PUREGIRL』创刊仅 又10期以后就关门大吉了。事情的始末大约是 三样, 『PUREGIRL』的出版社 Japan Mix 本来 与是一家没有多少资本的弱小公司(在公司名 手里强行装逼的大都是战五渣), 彼时 Galgame 三物领域已然饱和,为了剑走偏锋『PUREGIRL』 了想出了要力捧同人画师, 捧红了以后再卖给 再戏公司的经营策略(晚生10年那就是P站啊)。 三百理想很丰满,现实太骨感。捧红新人是要 受入相当大资本的,一方面要花钱支付同人画 三的稿酬,一方面又要腾出足够多的版面来推 自自家的画师,这样又会影响商业连载和广告 三页数, 明眼人一看就知道杂志一上来就烧钱 医吆喝,结局无非两种,要么买卖做到一半发 竞路数用错了赶紧调头,或者一条道走到黑,





钱烧完了啥也没赚到……『PUREGIRL』悲惨的 选择了后一种结局。Japan Mix 在杂志创刊同年 的 12 月向当地法院递交了破产保护申请,以这 种惨烈的方式中止了经营活动,留下了一本短 命的杂志和一屁股的债务, 其中就包括画师们 的大笔稿酬。知道真相的黑星红白眼泪掉没掉 下来我不知道,但肯定对当初草率的决定追悔 莫及过一阵子, 进军业界的抱负还没来得及施 展,就要先饿死在他乡了,饿死事小,面子事 大啊,这么灰溜溜的逃回老家岂不是要一辈子 抬不起头做人? 然而这样的窘境最终并没有降 临到黑星红白的头上,一通远方的电话救了他 的命。

电话的那一头并不是一个叫贝露丹迪的 17 岁美丽女神, 而是一家自称 Flight-Plan 的陌生 游戏公司。当一个略带中部口音的男性声音稍 显局促的问道"这是 XX 先生府上吗?"的时 候,黑星红白差一点就相信自己上辈子其实是 姓森田。不过对方很快切入正题表明来意,希 望黑星红白能以人设画师的身份参与制作一部 游戏! 日后的事实证明这份大礼包的含金量其 实不亚于打错电话的 17 岁天界软妹子。不过 当时当事人双方都没做这么深的念想就是了。 Flight-Plan 是一家创业于岐阜县岐阜市的小型 家用机游戏开发公司, 孤陋寡闻的笔者这辈子 没有听说过第二家开在岐阜市的游戏公司,当

然更不知道其实这家 Flight-Plan 社在找上黑星 红白时其实已经创业 10 年之久了, 只不过在这 10 年里也没做过什么了不起的业务。顶多就是 参与了一下 ELF 名作『同级生』的家用机平台 移植工作,这样总算是勉强跻身到了 Galgame 的圈子里来,但随着以 ELF 为代表的大手企业 的衰落, 90 年代末的 Galgame 业界转入萧条, 像 Flight-Plan 这样的边缘公司也捞不到什么像 样的项目来做,只好自谋生路。也不知道是不 是曾经在短命的『PUREGIRL』上看到过黑星红 白的作品——如果是的话那后者真的要烧柱高 香好好谢谢已经往生的 Japan Mix 社, 虽然那 无良社长还欠着他几个目的活动。 七歪八拐的得到了黑星虹目的背景下点。 打一下也不会少块图的。自特通了是一点。 饭问题犯愁的年轻人家产品意

Flight-Plan 上下恐怕也是拖着量目一個 心态提出了开发一部原创有时的标题。 游戏可不是闹着玩的,彼时泡沫经济已经是 早就没有冤大头肯往游戏公司重遭钱了。家已 不够殷实的游戏公司搞硬一个全直就是 万劫不复的深渊,况且没有一点业界人等一系 的公司根本玩不转。Flight-Plan 这样的记录 公司当然也不可能有什么可靠的人第一





网上找来一个笔名叫都月狩的年轻人来写游戏 脚本, 然后又向黑星红白抛出了橄榄枝, 这样 至少就搭起了游戏的基本班底, 两位主创名气 横竖没有,报酬倒是不高。说起来 Flight-Plan 想做的是十多年前的世纪之交很流行的 SRPG, 也就是玩法中带有策略要素的日系RPG。游戏 名为『召唤之夜』, 简言之就是在某个异世界的 背景下,不同的团队之间利用召唤术驱使召唤 兽对战,从而决定世界最强者的这么一个设定 大纲。主流的世界观设定是制作好玩的 RPG 的 第一步,而简单容易上手的操作和体系则是-部好玩的策略游戏的基本要素,『召唤之夜』在 这方面做得也不错,这大体上就是一个靠召唤 兽和道具对战的体系,游戏由地图探索、战斗 和夜晚对话三部组成, 走地图和角色间对话增 进好感度是传统 RPG 的部分, 而战斗部分则体 现了 SLG 的特点, 玩家可以最多选取 8 个角色 在棋盘上进行回合制战斗, 打赢了涨经验分道 具,打输了读档重来,就这么简单。

有了王道的世界观设定和容易上手的操作 系统, 但决定一部 RPG 游戏能不能火说到底还 是人设。笔者这话听起来有点偏激,但 Flight-Plan 社到底是早年跟在 ELF 屁股后面揾过食吃 的, 明白 ELF 是如何在竹井正树的加入后快速 崛起,又是如何在横田守等人引退后迅速凋零, 得画师者得天下这句话说的一点也不夸张。当 然若干年以后出了个『Fate/stay night』这样不 按常理出牌的搅局者, 重新唤起人们对世界观 设定和脚本重要性的关注(不过现在的型月工 业也是纯卖画啦),此乃后话。传统RPG游戏 对人设的看重程度其实丝毫不亚于 Galgame, 不信可以数一数业界是流芳百世的画师多还是 脚本家多。尽管深知人设画师之于一部游戏的 重要性, Flight-Plan 最终还是找到毫无名气的 黑星红白来扛鼎,这里面究竟是伯乐相马的期 许意味能浓一些, 还是死马当活马医的赌博意 味更浓一些就不得而知了。

ILLUSTRATOR / 萌之绘师

加一块数量很可观,按理说视觉国作的数量也 很可观,可笔者找了半天才找到一本 2005 年上 版的游戏主题画集,人家黑星红白现在已经红 得发黑了,一本画集就打发了? Fort-Far 是 不是赚钱赚傻啦? 其实不然, 言志还言言了了 少故事笔者暂且按下不表 这三月要凭至抗士 12年前的一本画集来看难度可想而知, 即是不 是想看看黑星红白青涩期的国国就这些谁?也 本人似乎对这种与他个人名同不符的计言也有 点看不下去了,于是在 2015 年推出他的广大国 集两本套装时很"慷慨"的收录了顶塚三宝名 义下的绝大部分作品,其中当然包括历代的 3名 唤之夜』,但笔者之所以给"康贡"打个目号号 因为以收录作品的比例而言《否噪之表》即作 品仍然少得可怜,但笔者也知道土板杜也好, 黑星红白本人也好都已经尽力了

黑星红白的两本个人画集电, 历史最大多 久的一张国作就是初代『召唤之夜』的角色全 家福,因为是珍贵的全家福,既可以从老项。 审视作者的人设思路,也可以得直观的从细节 上去分析作者在每一个角色上等观费的心血几 多。画上有初代主角四人和次要角色若干作为 背景,根据游戏设定玩家可以在四位主角里选 择扮演其中一位, 两男两女分别是积极率真的 原篮球队队长ハヤト, 高大威猛的原剑道部主 将トウヤ, 乐天活泼的原排球少女ナツミ, 以 及沉静温柔的原学生会干部アヤ、既然给每个 人都打上了若干标签,那么就算不看画面也能 大致想象角色形象大概是个什么样子。初代的 人设一言以蔽之就是:粗糙。给点面子的话可 以说是"原生态",看得出黑星红白肯定是从 学生时代起就一直在琢磨自己独特的画风,在 与伊东岳彦和田中久仁彦两位崇拜多年的偶像 比起来模仿的成分都不大,或许正因为没有刻 意去模仿, 所以早期的黑星红白画功里的硬伤 也是毫无遮掩的 说白了也对人体结构的理解 还不透彻, 虽然用的都是五头身的可爱路线的 头身比, 但对角色身体和四肢的处理往往都是 简单粗暴的几条几何线, 而女性角色清一色的 包子验,两颗一大块的绑缸也是标配 每个角 色面对可以通过身高 肤色、发型、衣着、表 信等进市元素未体现出差异, 要刻画出角色性 格也不是不行,但如果少了身材和脸型上的变 化, 果然在直观上还是会感觉粗糙。同时代可 误稍简比载一下的是老牌游戏公司 FALCOM 在 2011年在日本《双星物语》,视觉设计请的是 当年11日中天的七濑葵,看看人家怎么做卡哇



世间对于那个时期的黑星红白知之甚少, 玉为没有早期作品流出,也就无法对比出道前 三黑星红白与出道后在画风上有什么不同。我 ①现在能看到的黑星红白最早的作品就出自 『召 美之夜』。不,确切地说作品应该出自"饭塚武 之手才对。这个叫"饭塚武史"的笔名又 是什么背景下的产物呢? 本人从没有谈起过, **毫者也只能做一些无谓的猜测。还记得黑星红** 三的偶像伊东岳彦吧,此人就是在从事不同分 野的工作时启用不同笔名来装逼的一个大前辈, **美星红白多半是受其影响才想到在担纲游戏人** 受画师时要用"饭塚武史"这个笔名。不过在 这个谜团的背后作者本人其实还透露出这样的 信息, 那就是他从未动过放弃插画师的工作转 三进军游戏业界的想法, 他一定是在一开始就 抱定了自己要在两个领域都有所作为的念头才 构思了饭塚武史的新笔名, 而事实也很快证明 也的这个构想并非痴人说梦。

双步

样

气

lan

à,

戏

的

临

定

的

在

血

125

增

体

色道

还

nt-

吃吃

速

₹,

当

作不

观

I

戏

∍,

是

的

的

期

意

还是说回『召唤之夜』。这个游戏后来成功 系列化,正统作出过6部,外传衍生作7部,



▲笔者一直认为『艾莉森』是一部能够完全体现时雨泽个人喜好的作品,却是黑星红白衣现相对平庸的一



三日系幻想 RPG 的人设的, 拿"女帝"巅峰期 三作品过来一比较,我们年轻的饭塚武史不自 **至** 形 都 不 行 啊 。 全 家 福 的 插 画 也 比 较 能 看 得 二作画的功底,构图可以用中规中矩来形容, E完全看不出日后这位构图天才的任何端倪, _ 色就不太行了, 因为受到伊东岳彦的强烈影 画,有那么点"走火入魔"的感觉,明明用了 下少颜色却拼命压低色彩的鲜亮度, 要做出一 军灭头土脸的感觉,这与活力四射的四位少年 三角一点都不搭, 年轻的玩家应该对这种土气 三 调性也不会抱太大好感。如果要给初代『召 三之夜』的人设打个分的话,十分制里笔者觉 手顶多只能给6分,勉勉强强及格罢了。然而 罩星红白毕竟是当时 Flight-Plan 可以仰仗的唯 一的人设画师, 没有人能给予他指导, 当然也 三没人能对他的画风说三道四。

那么游戏的市场反响到底如何呢? 初代 『召 二之夜』最终在 PS 平台上交出了 5 万套的销量 豆绩。笔者只能以"微妙"二字来加以评价, 三为没有横向数据比较,很难说5万这个数字 EPS 平台的晚期到底算什么样的水平,况且承 巨发行的还是大名鼎鼎的"眼镜社",游戏销售 三不存在渠道上的问题。从结果上来说, 一年 二以后 Flight-Plan 就推出了正统续作『召唤之 夏2』,单纯从这一举措来看前作是有市场的, 三究竟赚了多少钱就很难评估了。与游戏本身 可暧昧评价相比,真正坐上大嬴家宝座的其实 亳黑星红白,游戏续作毫无悬念的继续锁定他 "为人设画师,那就意味着至少一年时间里的 5票是不用犯愁了。不过老实说如果他就抱着 乏样的状态继续画下去,铁定不会有第三次试 這机会。但令人吃惊的是2001年8月发售的『召 三之夜 2』的人设却给人以脱胎换骨的惊艳感觉, - ght-Plan 还是那家 Flight-Plan, 饭塚武史也 还是那个饭塚武史, 究竟是什么让他在短短一 年半时间里一下子改头换面了呢?





不可否认无师自通这档子事常常发生在一 些天才身上。但无师自通并不意味着当事人连 有益的建议都不能听, 事实上很多天才在被点 拨之前也是庸人一枚。况且世间总有这样的误 区,认为术业有专攻,要点拨别人自己首先必 须是内行。有时候还真的未必,因为身份不同, 角度不同,给出的建议反而更有客观性,这样 的例子其实并不少见。那一年, 无师自通并顺 利出道的黑星红白遇见了他后来的良师益友, 那个人并不会画画。不不, 我说的这个人并不 是时雨泽惠一, 而是小山直子。

小山直子是何许人暂且不表, 既然提到了 时雨泽惠一, 那就先来说说这位轻小说界最早

一批的人生赢家吧。时雨泽惠一生于 1972 年, 老家跟黑星红白一样都是神奈川县。时雨泽直 到在 2000 年正式出道为轻小说家之前的履历都 比较模糊,单看年龄的话出道时的他已经 28 岁, 不过据说时雨泽没有正儿八经的上过一天班, 在成功出道之前的很多年里一直抱定着要成为 职业小说家的念头而不断埋头创作。时雨泽曾 透露他有过留学美国的经历, 在那个可以合法 持有枪械的国度, 身为重度军事宅的他拥有过 一把 SIG SAUER P226 自动手枪,他的这个笔 名"时雨泽"其实就是根据 SIG SAUER 的日语 发音变化而来的,"惠一"二字则来自于『我的 女神』,分别从男主角森田萤一和他的妹妹森田 惠的名字里各取了一个字。能到美国去留学, 而且还有买枪玩的余地, 不用说时雨泽惠一老 爷的家境一定很殷实,也难怪这位海归一族学 成归来后找了一年工作未果,居然就心安理得 的闲在家里当起了"啃老族",而且一啃就是好 几年。但他本人曾吹嘘说当初为了写小说投稿 一个人关在出租屋里衣食无着,如果真是这样 的话没有收入来源的他是怎么从大学毕业熬到 28 岁的? 所以随便听听就好了。时雨泽的人生 转机出现在 1997年, 那一年一个笔名叫上远野 浩平的新锐小说家(巧合的是他也是神奈川人) 以『幻影死神』一作拔得当年度"电击 GAME 小说大赏"的头筹。『幻影死神』在电击文库的 力捧之下一路高歌猛进, 一跃成为那几年最畅 销的轻小说, 历史销量超过 400 万册, 还先后

改编成了漫画、TV 动豆和真 电影 11-11 人性阴暗面, 充斥着大量诗情 青帝 直導音量 叙事风格又颠三倒五倍を意見を言っている。 一下子抓住了很多成年達者的語句 专门复写 和西尾维新两位业界大佬都宣和自己,自己自 野浩平的影响 时雨泽第一点时十二点直来 但与其说震撼他的是上远哥的写作几句。三千 时雨泽终于不再迷茫, 痛一夫」を「近一旦」 时间埋头写作,将自己构画已入的一个故事。 華 本人声称酝酿了十几年之久 平均进了一直号





篇小说里, 然后自信满满的投稿给了电击文库 的出版社,心想着"大奖的宝座就是预留给老 子的特等席"。然而结果却令时雨泽大跌眼镜, 他的作品莫说是大奖, 连三等奖的银奖都没捞 着,整个一名落孙山。要说这 1996 年度的第6 届电击 GAME 小说大赏也确实诡异, 盘点前 5 届的获奖名单里都有日后成绩卓越的业界名家, 像是第3届金奖得主川上稔(代表作『境界线 上的地平线』)、第4届的上远野浩平、桥本纺(代 表作『仰望半月的夜空』)、阿智太郎(代表作『阴 守忍者』)、第5届的银奖得主三云岳斗(代表 作『机巧魔神』、『丹塔利亚的书架』、『噬血狂 袭』)。可到了时雨泽参赛的那一届,获奖的三 位新人分别是圆山梦久、中村惠里加、一色银河, 没有一个日后在业界能排的上号。事实上正是 那一届大赛成为了获奖者平庸化滥觞的开始, 当年的时雨泽还能理直气壮的吐槽评审委员的 眼光有问题, 可后来等到他当上了评审组的老 大,评出的大奖得主素质反而是一年不如一年, 成为其他竞争对手的笑柄, 此乃后话。无论当 年的获奖者多么平庸, 时雨泽铩羽而归也是事 实,放到现在的话恐怕只有默默吞下失败的苦 果, 收拾心情砍掉重练的份。但那一年时雨泽 的作品其实一路过关斩将一直留到了最后一轮 评选, 没拿奖多少有些运气成分, 据说是稿件

ILLUSTRATOR / 萌之绘师

▲与宫川武的合作企画本身是带有强烈玩栗心态创作的。 看得出黑星红白并不抵触任何类型的角色,包括黑长直巨乳御姐

的帮助和提点下,小说进行了改写并命名为《奇 诺之旅』,2003年3月起开始在电击文室的镇 舰杂志『电击 hp』上连载,并于同年的了月推 出了单行本第一卷 时雨泽惠一的人三分之乘 风而起,一飞冲天

小山是怎么找到黑星红色的, 后者并没有 谈起过,出版社编辑寻求语言。 丁波都有自己 的渠道,虽然途径不像现在可止多 早三二乙 存在轻小说插画家这么个职工,包不是国力工 作难度有多高,只不过工作量大有限,果不同 那么多专业人士罢了。 看来供求关系发展目录, 这份职业发展到连不上学的家里蹲妹妹都能轻 松胜任,其实也同不到一年时间而已 电云文 库早期聘请的插画师王花八门,但告辑起来的 话来自诱戏圈的原用师和原先从事儿童书籍插 画工作的职业插画家这两类人最普遍 黑星虹 白应当属于前者。虽然他在接下《香港之节》 插里工作时《召唤之夜》还没有七亩。五九年 戏还没支售,很难断言小山是通过《召唤之夜》 看中军星缸白的,笔者更愿意相信是以前给 IPLREGIRL』画插画的经历文一次塑到了他 不管写么说。当又一份从天而降的大礼降 每到 自己的头上, 当有一家全国数一数二的出版社 主动找上门来的时候,黑星红白想不出任何拒 绝的理由

一个名叫奇诺的少女穿着男性化的机车装 和风衣,带着一把复古的大口径转轮式手枪, 骑车一辆叫"汉密斯"的会说话的摩托车,为 着不愿透露的目的一直在风尘仆仆的周游列国。 小说里作为女主角的奇诺不同于以往任何童话、 小说、游戏或者漫画里的女主角。作家赋予了 她瘦小的萝莉体型, 却有着完全大叔化的审美 标准,衣着、武器和机车无一不是冷硬派男主 角们的最爱 奇诺周游世界, 却从不在一个国 度停留超过3天,外表不苟言笑,作风雷厉风 行,但在这张三无少女假面之下的其实是小心 翼翼掩藏起来不轻易示人的少女青环 时雨泽 笔下的奇诺点气又可爱,老成且天真 简言之, 就是三位发明的前无古人的新套路 如今,仿 停送位少女就站在自己的跟前问道"要跟我签 订契的吗?""那还用间?"黑星红白的内心一 きオニ種

5.格式有问题,在最后阶段被苛刻的评审老爷 [给枪毙掉了。负责审阅稿件的编辑里其实早 写人看出了时雨泽这部作品的真正价值,并力 吴该作最终拿下了电击文库宝贵的出版名额, 三个人就是小山直子。

坊间对于名声大噪的轻小说家和插画师往 三能如数家珍, 但对于那些在作品的背后默默 宣作,付出大量心血的责任编辑们却知之甚少, 三击文库这么多年也就捧红了一个三木一马, ,」直子是何许人其实并没有多少人知道。作 - 电击文库的第一代编辑, 小山直子的从业经 三就是一部电击文库的发展史。小山最早供职 三角川旗下的 Sneaker 文库, 做过著名儿童文 三家深泽美潮的责任编辑, 担当的正是深泽影 适力最大的作品 『寻宝历险记』。后来角川集团 是出专门组建一个轻小说文库的商业构想。这 就是日后的电击文库, 小山被调往电击文库任 票, 走之前她竟然说动深泽老师放弃耕耘多年 的 Sneaker 文库, 在新生的名不见经传的电击 大车里另起炉灶,仅此一点就足以看出此人作 下责编在作家心自中的分量有多重。 小山此后 一直心无旁骛的作为『新寻宝历险记』系列的 亏属责编,直到时雨泽惠一的出现。不知是否 因为时雨泽写的也是少女周游列国四处探险的 意事题材, 小山对他的作品好感度十足, 在她



前无古人,这便意味着黑星红白在设计奇 诺的形象时没有任何先例可供参考。所有的参 考信息全部来自于那位比他年长两岁的神奈川 老乡的大脑里, 而且两人分隔两地, 沟通上多 有不便。好在黑星红白以前与各种业余写手并 肩作战多年,对于揣摩作家的心理自有一套本 领, 时雨泽多年来闭门造车, 对插画师的工作 方式也不甚了解, 自然也不会轻易指手画脚。 再加上小山作为责编的运筹帷幄, 黑星红白在 一边要兼顾『召唤之夜』进度的前提下,『奇诺 之旅』的设计工作进行得倒也一切顺利。一个 好的责编是如何给作者和插画师施加潜移默化 的影响的, 这点其实并不能直观的、量化的体 现在作品当中。但在一部作品长达数年乃至十 数年的连载过程中,读者们应该也能注意到文 脉和插画里的细微变化, 这些变化累积起来足 以引发质变。单看『奇诺之旅』最初期和现在 的插画, 变化之大也足以令人怀疑是否出自不 同人之手。两位创作核心的第一次质变发生在 连载三年后的 2003 年, 名为『学园奇诺』的衍 三外传开始连载,之后还会有第二次、第三次、 更多的质变发生在已经各自开始走上职业生涯







正轨的时雨泽和黑星红白身上。在最初的岁月 里,时雨泽惠一、黑星红白、小山直子三人相 互理解、相互学习、相互影响、相互激励着一 同构建起了"奇诺的世界",应该说缺了任何一 个人, 『奇诺之旅』都不会像现在这样成功。

至于小山究竟是用什么方式来影响两位创 作者的, 这三人相处时曾经有过这样一个片段。 小山在一次既刊总结座谈时告诉时雨泽惠一和 黑星红白,阅读『奇诺之旅』的读者平均年龄 仅 16 岁不到, 女性读者的数量略多于男性。两 人当时非常吃惊。因为这就意味着很多捧着书 孜孜不倦的热心读者可能是还没有开始发育的 小学女生,但同时有独立鉴赏能力的成年男性 的数量应当也不在少数。一头是十几岁的花季 少女,一头是一本正经的社会男性,几乎没有 共同点, 所以这是一个十分极端的状况, 片面 地讨好任何一方都极有可能导致读者结构的崩 塌,进而危及小说的前景。这不仅对作家的文 笔提出了严苛的要求, 对黑星红白的画笔同样 要求苛刻, 甚至可以说画师的责任比作家更重 大,因为读者在翻阅小说之前首先看到的其实 是黑星红白的封面绘,一瞬间的好感就能决定



冷两书内生季有面崩文羊重实定



マモンコー に的读者"可 三 三 电流电流 医高能的不想得 表示: 1. Example 1 1 年 1 東不可能 <u>8</u>-- 8--, = __. 1 日本とこの 1 日本国 एकर ५-५। ४ १० । इस्व 古元末 一月 二二基 古名圆形人亦与論 建合金件设施工作的 自新的 中国 电电影 化 轻小说能获得与风靡几十年的漫画正面对抗的 能量,一卖就是上百万册。

黑星红白恐怕是从那时候才开始真正意识到自己制作的其实是"商品",什么样的人会来消费自己的画作? 受众群的喜好是什么? 接度如何? 会给出怎样的反馈? 与此同时,此同者望拿到的是什么样的作品? 个人的好家,游戏公司、小说家、的好人们希望拿到的是什么样的作品? 个人的好家。此间回旋的余地有多大? 如果创作时从来职业高师的"职业"二字就无从谈起。说白了以"饭塚武史"的名义在 Flight—Plan 出道是误打误撞,他并没公司之产出能令人信服的玩家反馈数据来引导也拿不出能令人信服的玩家反馈数据来引导的提三段良。所以尽管明知道自己还有很大的提

壬宣司,却不清楚应该朝什么方向去努力。现在电击文库给了他明确的方向,眼前的迷雾终于是最散开了。

,学女生和成年男人,能够构建起这么一 三两分化的读者群体恰恰说明『奇诺之旅』 ■ E′二是成功的。奇诺 14、5未成年少女的年 三层 定给了女性小读者们代入的空间, 男性化 至一至 在低年级女学生里往往很有人气,这点 与现实生活也很吻合, 奇诺看起来是个孩子, 世界引却接近于成人,这也体现出了未成年少 下二大人的世界憧憬的一面。但在另一方面, **秦** 夏基今三无属性萝莉这一点无疑深受成年男 三二者的欢迎, 无论是她的穿着打扮, 耍的枪 5 记是驾驭的摩托车,都散发着中年男性的 and and sed 味道,这就是所谓的反差萌,鉴于 一多可用生都喜爱枪和车, 奇诺的做派又正中 量言重者下怀。或许看了太多的偶像女团、后 三丁章 殊控自黑题材的轻小说的年轻读者会 写单过程一个 boyish 的女主角竟然是十几年前 = 三三三人气 No.1?! 但奇诺的成功在当年 走士量置疑的 给了奇诺骨血的是时雨泽惠一, 三丁子子诺马象的则是黑星红白。

5. 三里里红白也并不太确定应该赋予奇诺 写程前元素,这与『召唤之夜』的人设不同, 宣考下可以信助他早年还在玩**『蓬莱学园』**时 的 (多經验, 但『奇诺之旅』却完全是两个路数, . 這重量場的角色, 无论是主角还是配角都十 ☆ へきん。时雨泽甚至模糊了主配角之间的界 限,赋予了复数的角色专属的故事线,这也给 初步小说插画工作的黑星红白提出的极大的挑 战。老实说刚接手工作时的黑星红白并没有完 全做好准备, 小说前几卷的插画一度出现品质 不稳定的情况,插画本身有粗糙的一面,例如 身材比例、线条精细度、配色问题、背景作画 等在初代『召唤之夜』里所暴露出来的软肋并 没有很好地得到改善, 黑星红白根本没有太多 时间去思考这些问题,感觉像被作品牵引着, 半推半就的在摸索前进。小山直子一开始也并 没有给予黑星红白具体化的指导建议,一方面 电击文库自己尚未延揽到实力足够达到标杆水 准的插画师,给不了画师太专业的建议,另一



ILLUSTRATOR / 萌之绘师

三面小山也想看看如果只给出一些侧面辅助的 言黑星红白靠自己的能力能成长到什么程度。 三八要获得成长,有两样东西绝对不可忽视, 三一是时代的潮流,其二是受众的反馈。黑星 三出大众化"商品"的职业画师,再强烈的个 风格也不能与大众的审美相抵触。在黑星红 ≦的身上,最直观的一个例子就是他对待用色 丽好的态度。笔者早就介绍过他深受伊东岳彦 工影响,十分钟情于 "sepia 风",在『奇诺之 三』早期的插画里这种倾向十分明显, 奇诺不 夏有着她那件招牌式的土黄色风衣, 黑星红白 写时候干脆把整个画面的背景色都涂成十黄色 三, 俨然要营造出一种西部复古的感觉, 用过 - 两回会让人感觉很酷, 但一卷小说里从头到 『老是这么一股黄蜡蜡、灰蒙蒙的感觉, 有的

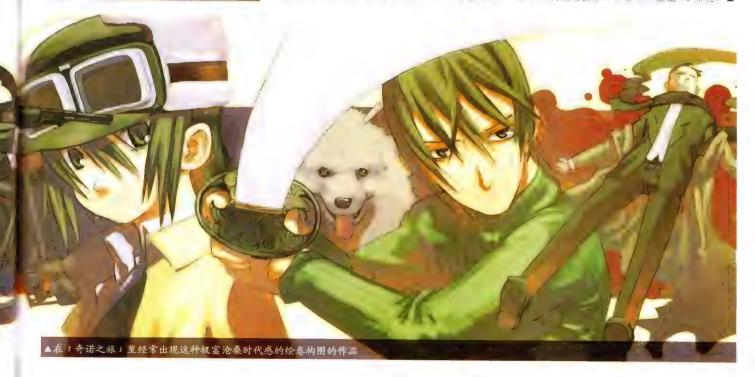


▲武想如果这样一本黄蜡蜡灰蒙蒙竹系》 摆到现在的秋叶原各大书店的货架上 会引起多少读者的注意?



读者就要反感了,十几岁的花季少女们当然没 有任何理由强迫自己去接受军星红白个人的大 叔化审美,小山直子屡次借至次会来转达市场 调研情况也是意在提醒时气泽和黑星红白不要 置大多数读者于不顾,在意里个人风格时表现 得太忘乎所以 所以从某个时间与开始, 大块 大块的土黄色开始慢慢退土填着气的闪野,奇 诺的世界逐渐变得五彩斑斓起来——尽管显大

多数其他轻小说相比『奇诺之旅』的整体色调 还是偏黯淡, 黑星红白不喜爱鲜艳色调的本质 是不会轻易改变的 只要事情在向着良好的方 向发展, 小二直子就不会对了说的内容和插画 风格横加干涉,对创作者的信任也是一名优秀 责骗的基本素质, 她相信军星红白将成为电击 天章更上最强的插画 BP不过是时间问题而已 职工,到底等要3年?5年?还是10年呢?▲







"No TEN (1841) 1 - 人代明 《京中本, - ,中^{元(}京

vite ti ti a ti a

and on the state of the state o

ηβανός στο βαλίτους του σ αβουσουβους πίβουπου σ βαθονός και ο συμβάνουπο ε, φού και

the forest and the second seco

with the state of

开始, 名为"樱花"的任务

Quest Star

今年四月,P.A.WORKS 的"工作中的女孩"系列终于又回来了。在经历了『花开伊吕波』和『白箱』的洗礼之后,我想很多人对这部名立『樱花任务』的全新动画都存在着或多或少的期待。毕竟,在日本的 ACG 界,被归类为同一个系列的作品,彼此之间质量上的差距是不会特别明显的。但这次『樱花任务』相较于前末作,尤其『花开伊吕波』,在作画方面却是存在着差距的。

其实,日系作品中存在的"系列",大多数二非官方的归纳,而是由阿宅们自己去总结的。 到如,京都改编 key 社 galgame 的"催泪三部三",5pb.、Nitroplus 联合开发的"科学冒险"系列 ADV 文字冒险游戏,P A.WORKS 的"青春三部曲",以及 P.A.WORKS 的"工作中的女孩儿"系列。其中,"工作中的女孩儿"系列的诞生,相较于例子中的其他作品,要显得"随便"具多。

"工作中的女孩儿"系列作品的第一部『花二伊吕波』,同时也是"青春三部曲"的第二部 "品。这部动画在播出的时候,并没有产生关于"工作中的女孩儿"系列的话题。就连"青春三部曲"这个系列本身,也是阿宅们在看过:TARI TARI』之后才"出现"的。

所以,P.A.WORKS 在制作"工作女孩系列"的时候,可能并没有想到要将目前力上的三部作品关联起来:例如『白籍』的制作人系谷敬之在访谈中,曾提到过关于白籍的企为其实是由于堀川宪司社长(P.A.C.ORAS 和大上有他说的那句"我想做一部进运动国立界的动国。"而开始的一不过,尽管如此,一部动国的成功,不可能对一个公司日告明土中的更创动国设有任何影响。P.A.W.ORAS 东京以"青春权园"有一种公司,转向其他故事类型,就发生在『夜天日日波』的成功之后,从某种意义上来说、『夜天日日波』的成功之后,从某种意义上来说、『夜天日日波』这部动国,充当了 P.A.W.ORAS 京创动国由青春校园故事转可其他领域的转折与而这,与『花天日日设』独特的故事设定和良好的风评,有着分不开的关系

『花子伊岳良』这部动画,作为将"飞作"和"女高中生"两个元素完美结合在一起的。



.....

业内极具代表性的作品,其所涉及到的沉重而 又不失活力的现实题材深得观众之心。这不禁 直接致使该作的成功,还直接或间接的引发后 来 P.A.WORKS 对"职场"这一并不常见的动 画题材的尝试。所以,在『樱花任务』的 PV 公 开之后,其被归纳进这个系列之中,也就显得 理所当然了。

不过,被归纳,就会被对比。在与"工作中的女孩儿系列"其他两作进行对比之后,『樱花任务』相较于该系列之前的两部动画,在作画方面的差距也就理所当然的让人印象深刻,这可能是由于制作方对新人监督的不信任,或对这部动画题材本身的信心缺失而导致的预分不充足。这种源自经费上的限制,会直接导致动画给观众的第一印象不够惊艳,是先天性的劣势。想要弥补这个劣势,就必须在作品的选材和立意方面多花些心思。而『樱花任务』这部动画,在选材和立意上,是足够称得上优秀且有进取心的。

『樱花任务』所讲述的,是发生在即将面临短大毕业的二十岁普通女孩身上的故事。主角木春由乃是来自乡下,对大城市充满幻想的女孩。在她的眼中,东京拥有无限的可能,自己在这里一定能够成为特别的人。而一旦自己回到家乡,未来就只剩下"普通的乡村大妈"这一种可能了。所以,即使面试碰壁了三十多次,身上财产所剩不多的当下,她也不愿离开这座名为"东京"的大都市。

令人遗憾的是,这时的命运女神非但没有看了这名少女,还对她开了一个并不算善意的玩笑。于是,在阴差阳错之中,她接受了一份于是以前曾经工作过的一家劳务派遣事务所,各大"迷你独立国国王"的职务的工作委托(其下和是地区观光大使)。工作地点在偏远的,如此一一般的间野山市。工作内容,是作为地位研究的一环,重振曾经繁荣过的"迷你独立是一个意言自自己的想法有些违背,但还是决定







住了下来,而这个故事的主线,也在这时拉开了序幕

『樱花任务』这部作品,相较于讲述"旅作中打工的女孩儿"的『花开伊吕波』和讲述"工作于动画业界中的女孩儿"的『白箱』,对于工作的探讨要更加的全面一些。如果说,『花开伊吕波』是在讲述青春期对未来的困惑,『白箱』是梦想与现实的摩擦,那么『樱花任务』,便是大多数人对于虚无缥缈的未来的迷茫。在这部动画之中,有一个非常贴近现实的设定,那是一些角色如今所做的事情,并非她们真正是要做的事情;由乃没有如愿的留在城市,真实的梦想已经破灭,凛凛子则因为没有勇气向人就有在,某种意义上来说,是现今社会中在大家市闯荡的年轻人的缩影,正是这样的设定,不使得这部动画让人倍感亲切。

当然,由乃等人虽然能够代表一部分都可不得志的年轻人,但并不能代表所有人。既然

· 門睛圆缺,人也自然各不相同。所以,抱 一大理想,对大都市存在向往的年轻人虽不 E 数,但憧憬田园生活,或喜爱自己所诞生 一 城的人,一定也理所当然的存在着。『樱花 号』中所出现的,喜欢安稳生活的四之宫诗 时希望过上健康规律的田园生活的香月早苗, 是对这一部分人的映射。而众多角色对"大 图言"的不同理解,正是充斥了"工作中的女

在系列最初的动画『花开伊吕波』之中, 二緒花便完成了从厌倦现在所生活的城市, 希望回到曾经所生活的城市,再到喜欢上现 5工作并生活着的乡下的转变。而在『白箱』 1年,P.A.WORKS 尽全力的塑造了一群因梦想 5天到大都市,并各自为梦想而辛苦打拼的少

在这部作品中,有一句反复出现的台词:"能 变城镇的,就是年轻人,笨蛋和外人"。而这,







.....

也有言是这部动画中性格各异的角色出现的理 事 年龄人代表新鲜的血液,笨蛋代表对小镊 时护着、外人则是一个偏远小镇再次获得活力 时事一可能 这句话的出处,源自于一次町上 的企业经营者集会中,一位大前辈对 PA 社长堀 的鼓励 崛川一直将其牢记在心,并将它传 递给了这部动画之中。为这部在虚幻中诞生的 故事,增添了几分真实的气息



-- 所在的南砺市就面积而言,是富山县的 第二十 域市 但是,在硕大的土地之上,居民 有. 」で 5万,是典型的地广人稀。在这样 第二十 5万 动画公司,自然会涉及到当地的 ではたっ。事实上,『櫻花任务』故事发生地的 は、、 5 世 要 考了 P.A.WORKS 公司所在地南 5 年 1 里中所存在的"地域振兴",也是南砺 市積礦实实面对的问题

在这部动画之中,提到了一个非常有趣的 东重:"速你独立国"。这个名词并非 P.A.WORKS 等意,而是确确实实存在于日本的一种地域 振兴方法。"迷你独立国"的由来,起源于并上 ひさし的政治科幻小说『吉里吉里人』。小说以 一名作家误入吉里吉里村为开始,讲述了这个 只有 4200 人的小村子因不满日本政府重工好农的现象,宣布独立,成立"吉里吉里国",并发 展高度科技、医学,实行各种开明政策的故事 这部极具讽刺性的科幻小说中的吉里吉里村,其实是日本真实存在的地区。而在 1981 年小说出版后的第二年,该地区便申报成为"吉里吉里王国"作为地区振兴的一部分。说是国家,实际上只是通过迷你独立国促进地域的旅游业和商业,从而使该地区繁华起来的一种手段要是真的可以随便封国,日本估计又要回到战国时代了

迷你独立国最鼎盛的时期,其数量一度超过200个,是极其有效的地域振兴手段 但是日本人口的老龄化和少子化,以及乡村人口向城市的聚集,使得偏远地区的人口数量始终处在减少趋势中。这种趋势到了上个世纪九一年降而越发严重了起来。此时的迷你独立国,国于、国民渐渐进入了高龄化,又碍于没有足够数年轻人的加入,数量飞快的减少。到了2000年,日本的"迷你独立国"总数,已经不超过50个了。一运,也恰恰是『樱花任务』中所描绘的现状的等经光鲜繁华的独立王国早已荒凉,地区内残气的大少之又少,有干劲的又几乎都是风烛戏。其些域的再振兴。其目的,在于让地广人稀,



▲吉里吉里人封向







▲现实的荒废村落, 用和草人假装成真人

老龄化严重的偏远地区重新找回昔日里曾经持有的活力

日本的地域振兴,早在经济高速发展期間已经出现了。毕竟,伴随着经济、生产的高速发展期間已经出现了。毕竟,伴随着经济、生产的高速发展,乡村人口集中城市是极其正常的事情天朝北上广近十几年来的人口爆增,也类似高速与当时日本大都市的情况,是伴随着经济,是伴随着经济,只是不断化的影响又没展开,所以并没有出现为人工程的所面临的问题。而当时的面上,因为人工程的流和经济的发展而没有重视这个问题。直看一个世纪九十年代,伴随着泡沫经济破裂,一些业的停滞,以及城市的空心化,地域振兴一始成为重要事项

日本社会开始重视地域振兴的时期,也是迷你独立国衰退的时期。尽管地方自治体使写了许许多多的手段,效果却并不尽人意。究真





** 因在于人们对于振兴的看法存在着或多或少的差别。众口难调,无论多么优秀的地域振兴 万案,如果没有当地大多数人民的支持,进展 ** 不会太顺利。在『樱花任务』之中,商宝街 51人是阻碍主角们实行地域振兴的阻力。对于 三活在这个小城的商店街的人而言,为了振兴 三积极寻求的改变有的时候会令他们感到 是平板。他们是确确实实生活在这里的人, 之确确实实的喜欢着自己生长着的这片土地 "以,他们有些固执,有些难以接受新鲜事物, 甚至有些对地域的复兴缺乏信心

日本的地方自治体活动能量很大,在多年的地域振兴实践之中,总结了非常多的经验。 然后,结合这些经验,出现了很多地域振兴的 实例:例如近年来大热的熊本县地区古祥物熊 本熊,就是近年来地域振兴中最为成功的例子 之一。而除此之外,诸如推出地域性商品,培 养地域性偶像等诸多手段,虽效果各异,大多 都取得了一定的作用。而在诸多手段之不,动 国地域振兴因可以引发阿宅们大规模的圣地巡 礼,也是地方自治体实现地域振兴的常用方案 如果经常追番,一定会发现每一季度动画,都会出现将现实城镇作为动漫作品舞台的情况而诸如『少女与战车』,『熊巫女』,『普遍女高平生要做当地偶像』等动画,更是直接的将"江流振兴"活动搬到了动画之中。伴随着这些点是一播出,动画所选的现实城镇会相应的推定是第二章动画的旅游活动,从而吸引动画粉丝们前来现一

这种利用了阿宅对所書款或重要是近三位至年 展的地域振兴活动,在传统一段时间是矿安程 着不错的效果



的好奇心吧? 而在这群人之中,愿意尝试参与到"地域振兴"之中的人,一定也是存在着的

为了达到这一点,动画是必须以比较轻松、欢乐的方式来讲述这部动画中所涉及到的沉重的题材的。所以,在这部动画之中,无论是由乃成为"迷你独立国国王"的过程,还是村民们中一些人那几近无厘头的做法,都为那本应沉重的故事添加了非常多的欢乐的氛围。动声,是一个动声,是一个动画公司风格的体现。

真实又美好的角色

"Wack" on Girls!

提到对虚幻与现实的拿捏,就不得不提到 11年出现的角色。一部建立在现实背景之下 21年完育有多贴近现实,与其在故事中所 21年角色有着分不开的关系。毕竟,动画所 22年角色身上所发生的故事。动画 115时或功与否,也与其所塑造的角色有着密不可 115关系。所以,很多日本动画公司在塑造出 22年之后,往往会将其作为参考,延伸 11年作的作品之中。P.A WORKS,便是 公司

1.7.任务』开播之前,网络上就出现 国森下乡的说法。因为由乃和『白箱』的主 是相比除了发色不同外,无论是长相还是性格, 正是一个模子里刻出来的一般:虽然不够成 一、《认真,且拥有着属于自己的坚持 一、因为拥有自己的梦想,所以总 一、因为还没有找到努力的目标, 不够积极







由乃与喵森的相似,从某种意义上说明了 P.A.WORKS 对于此类女性角色的偏爱。毕竟, P.A.WORKS 的原创作品,生活气息浓重,作画 和故事贴近生活,能够给很多观众带来奇妙的 共鸣感 而出现这种动画之中的主角们,一定 要平几而又仍然没有闪光点,好在这虚构的动 画故事之中给人一种真实的感觉。为此,她们 不能有太多的萌属性。不能过于完美。要尽量 的去接近现实生活中的普通人

由乃和喵森的相似,是 PAWORKS 追求真实性的描述所导致的结果,这种追求真实性的角色塑造,因为在当今日本动画中并不常见,所以创作起来并不容易,属于并不迎合当今主流元素的设定

日本的大多数动画公司,在创造角色的时候,为了能够符合阿宅们的口味,往往都会参考既有的萌属性。而傲娇,三无,迷糊娘等萌属性的使用,不仅使角色设计起来更加方便,也更容易得到阿宅们的喜爱。ACGN 界有萌王一说,而所谓的萌王,其实也就代表了某几种萌属性的最优运用

21世纪10年代前后,是"萌"的时代在萌属性以公式化的形式被广泛使用之后,越来越多的事物为了吸引人们关注,都被以极其巧妙的方式套上了"萌属性"。其中,通过商业联动推出的限定版产品(如耳机,手机,mp3等)自不必说,一些企业,景区等也都为了宣传企业文化或吸引公众注意而设计了属于自己的"萌"系角色,其中最为成功的例子之一,应该就是今年年初播出的,以宣传野生动物医为企划的动画『兽娘动物园』了

萌属性的被定义,是 ACGN 界极其重要印元素。它意味着只要尊崇固有的设定,任何事物都可以被套上"萌"这个字而获得属于自己



計購属性。而一些以现实为题材的作品,也都 力了获得阿宅们的喜爱而将这个题材 "萌" 化 写二最夸张的例子,应该要数 『new game』 了 E? 这部以游戏工作室为题材的作品,为了能 等到阿宅的认可,不仅将工作室的主要成员 是系设定为充满魅力的女性角色,故事内容也 是"萌"感十足。主人公甚至没有丝毫"成年 工作者"的感觉,活生生的一个校园学生形象

能够一边沉浸在萌萌的故事之中,一边了 率与游戏制作相关的一点东西,这无疑是被一 至人所喜欢的作品。但是,它也确实因为太过 "ஏ"而失去了这个题材原本的真实感,甚至被 "性观众吐槽动画中角色一点也不真实无法代

相较之下, P.A.WORKS 的动画在这方面所 压得的评价, 就要好上很多

网妈和 P.A.WORKS 的分手,是发生在 13 三的事情。而与电击杂志合作的企划『来自风



▲ 2016 世 1 日



▲ 2016 B 萌 手去







在『花开伊吕波』播出的时候,笔者正值 : 存在着和绪花同样的烦恼;觉得早已习一生活平淡无奇,想要改变,却又没有勇气 次变,对未来充满着迷茫 而笔者相信,这样的烦恼,是很多人在学生时代都或多或少存在



▲公认萌王木之本樱

"多么无聊的景色 被高楼挡得只露出一角 的天空 乘上拥挤的电车 暂时从被染成橘色的 城市之中谜离只

有这段时间是我喜欢的 汀光星星点点的 为我照亮前方的路 如果能通往未来就好了 而 且不是现在的自己 如果能找到比现在更棒的自 己就好了"

这是绪花在来到喜翠庄之前,望着被夕阳染红的水泥丛林说出的话语。而伴随着这令无数人产生共鸣的话,"工作女孩儿系列"正式拉开了序幕。经历了之后生活上种种变化的绪花,坚强乐观,在严厉的外祖母所经营的喜翠庄中茁壮成长。宛如花蕾,缓缓绽放。而观看这部动画的观众,不知有多少,被那平淡却又美丽的旅馆故事所深深吸引,开始回想起现实生活中存在的点滴。以至于甚至有人在网上打出"既然现实中的残酷背后也有如此美好的一面,我们还当御宅族干什么?"的口号。这部动画对53分人的影响可见一斑

但是,现实真的那么美好吗? 答案自然是不尽然。或者说,不正是因为对三次元有着或多或少的遗憾,我们这群阿宅才会一股脑的扎一名为"二次元"的世界里来吗? 事实上,如是一二五强九"系列,就会发现,那些故事,其实











▲ "汀灰"的蛋包饭

短導 음악 - 현 4 현 4 현 5 년 5 현 4 현 5 년 東西 - 壽 9 원 - 현 - 현사과 1 연 후보 1 년 5 년

日本的观众调查中显示,20~30岁,是观看深夜动画最多的一个年龄段。这正好也是毕业或快要毕业,即将面临职场的一个年龄段人生的这个阶段,是最漫无目的,也最迷茫的一个阶段:不知自己该做些什么,不知自己能做些什么,不知自己是该为理想而努力还是为了生活而妥协,不知自己是该努力的做出改变还是被现实所屈服。毕竟,勇往直前虽然热血,平淡无奇也并非不是幸福。在笔者认识的人中,





一了梦想去大城市拼搏的不在少数,但真王能等触摸到梦想的却少之又少。如果站在另一个章度去看"工作中的女孩》。"系列残酷的地方,一会发现『花开伊吕波』代表了天真烂漫时光:终结;『白箱』中存在着太多关于梦想的无奈;"花任务』则干脆诉说了人生道路上的无可形成。这些残酷,其实就是所谓的现实。它们为无可能。这些残酷,其实就是所谓的现实。它们为不是十分特别的事情。而这个系列之所以让人喜爱,是因为它在这现实之上,创造了极其美好的梦境。为此,三部动画都采用了欲扬先抑的手法,先于述她们所处的困境,然后在描写她们的奋斗工程时一点点的将这些困境去除,留给人们一个充实的过程和美好的结局

"工作女孩系列"作品中的苦涩虽然深沉,但并不浓郁。尤其『樱花任务』,甚至在通过种种轻松欢乐的剧情刻画将这种苦涩淡化到极致这种做法,无疑是在尽量让观众与其中的角色产生共鸣的同时,不至于让观众们在看这落感之个系列虽然接近现实,有沉闷的故事,自己的作欢然忙碌而苦涩,"地域复兴"更是不知道究竟能不能成功,但是,无论发生了什么,在明节的发展,坚定而平稳的成长,等待着属于自己的绽放之日。这是这个系列建立在真实之上的虚幻

因为是虚幻,所以正能量满满 因为是参 考于现实的故事,所以更能让人产生共鸣。而这, 或许就是这个系列赢得观众喜爱的原因吧?

> 结尾:存在于 "真实"之中的温柔

"如果说真实是残酷的,谎言绝对是温柔的 四?"

『我的青春恋爱物语果然有问题』中,大老 市的这句剑走偏锋的名言,想必给无数人都留 下了深刻的印象。这句话并不全对,毕竟世间 万物本就没有过于绝对的东西,但是,尽管如此, 这句话依然有其一定的道理

在 ACGN 作品中,存在着许多追求真实感的故事。它们往往将世界观架设在得与现实中

的某个城市,某个时代积累相似,中便过望恒 各种各样的角色,来进达这些与现实有肝关联 的虚构的故事

"作中的女孩儿"这个系列,参考于真实, 《 ; 一 * 幻 , 是在温柔的故事中透露出一丝残 舒 ; 作 。 是在虚幻之中追求真实的故事。而这, 或许也是这个系列得以被人喜爱的原因

无论如何,她们始终是温柔的。▲





THE KIRLEN THE



每隔一段时间,就会有一部以烧断观众的脑神经为己 任的动画出现

2010年是成田良悟的『无头骑士异闻录』。以池袋为 背景的本作,在第一话中就扔出了十几位主要人物,对于 观众来说,比起剧情反倒是先搞明白他们都叫什么名字更

2011 年是 5pb 的『命运石之门』。尽管 WHITE FOX 制作的动画画面不佳,前期又充满死宅中二病的花样自嗨。 但当剧情过半,前期的铺垫不可抑制的开始连锁反应后,

但自嗣请过年,前期的相望不可抑制的开始建筑及应名, 动画便和游戏一样,理所当然被推上了超一流作品的神坛。 2016 年是三部敬的『只有我不存在的城市』。当观众 一路随着主角深入幼年的黑幕,才发现犯人一直潜伏在自 己的身边。身为小学生的自己,必须在没有变声器、麻醉 手表和弹射足球的前提下和全方位胜过自己的故人进行死 斗。最终用一份人生,换来现世安稳和岁月静好

到了2017年,担起这个重任的则是本文要介绍的『重 启咲良田』, 一部对于制作公司和观众, 都极为不友善的



COMPLETE EDITION 宫士兒香房

合去当心理医生的 桌游设计师

Psycho?..... You shall (not) pass.

Group SNE

1984年生于德岛县的河野裕,大概命中注 定要成为一名阴谋家

早在他出生的一百年前,有位名为佐野昌 一的作家同样出生在这里 后来,这个人给自 已起了个海野一三的笔名,成为了日本把科幻 和推理两种题材连接起来的第一人, 也因此获 得了"日本 SF 的始码"的称号 众所周知,能 写和时的作者必定辖同大、能写推理的作者必 定禮 光清计 或许是这片夹在四国与近畿之间 创土对有着特别的养分吧,一百年后,这位名 -- 同野校訂作者也生来就具有和他的同乡前辈 李小哥才能 在本地中学毕业,又跑到大阪艺 大工学师克文艺学后,毅然加入了 Group SNE 返す 東 神 い司

桌 章和明谋有关系吗? 当然有。Group ST.E 这个名字对于天朝的读者来说十分陌生,



但要提著名奇幻小说『罗德斯岛战记』则无人不知。和西幻奠基石『龙枪编年史』是源于一场 TRPG 游戏一样,『罗德斯岛战记』和日本的 TRPG 规则 "Sword World" 也是共生关系。小说的作者水野良同时也是"Sword World"的世界设定负责人。而这部后来影响广泛,开枝散叶的 TRPG "Sword World",就是 SNE 的发家产品

是的, SNE 的核心业务并不是制作类似"三国条"那样的集卡式桌游(虽然近年来也多有涉及)而是创作各种带有浓厚角色扮演风味的TRPG 规则。能入职这里的河野裕无疑是一名TRPG 达人。而根据当了十年 TRPG 主持人的笔者的经验,能够格去设计 TRPG 规则的人,定然是脑洞和诡计都修炼到顶级的人(只有这样,才能熟练的坑玩家啊),称之为"阴谋家"并不过分

譬如他带有浓厚之一气息的最高电量。是板拼图。故事讲述了主角"我"在录单。一里 里遇到了神秘的美少女调。 里 有一种情况的能力,自己和自己之间会随机进行工作。 刻还是 14 岁的浦川和主角斯氏。一一可可由是 16 岁的浦川从 2 年后切换过来。由于一一一





但麻烦不仅如此, 浦川发现她所有向未来的转换都止步于高中一年级。换言之, 她从未去往比高中一年级更远的未来。而在自己前往的最远的一次未来中, 她还看到主角抱着另一位女生的背影。这两个信息综合起来, 似乎可以猜出浦川的生命会终结在高中一年级, 本有好感的两人也没有走下去, 主角另寻了新欢。

从读者的角度看,河野裕无疑是给自己布下了死局。就算安排一个突发事件让浦川的超能力失效,也无从解释主角与别人拥抱的变心想要抵达 HAPPY END 似乎只能靠都合主义了然而,河野裕就是喜欢在这种地方布局并且胜过读者。在故事的结尾,浦川最后一次转移的那天。主角紧紧抱住浦川的身体。在日常对浦川的观察中,主角发现浦川转移会连着持有的物品一起转移,于是他决定抓紧浦川和她一起去面对未来。却未曾想浦川能携带的重量是有限的,转移的能力就这样被破除。同期转移过来的过去的浦川就顺理成章的看到主角抱着自己的模样,只不过她把自己误认为别的女生

在绝境中找出唯一的道路并且抵达大团圆的 HAPPY END,这就是河野裕作品的风格。同时,像很多推理作者一样,河野裕也尽量营造与读者"公平决斗"的环境。无论是早期短篇『白板拼图』,还是正在播出的『重启咲良田』,他甚少在临近谜底揭开时才追加信息。绝大多数的时间里,读者和解决事件的主角掌握的信息是同等的,似乎是在说:"来试试能不能比我更快猜到结局"。只不过,这场解谜游戏我们往往很难获得胜利(笑)。

在解谜之外,河野裕作品的另一特色就是强烈的人文关怀。在『白板拼图』中写出白乙一般温暖甜蜜故事的他,到成名作『消失吧 群

章』则变成思考存在的意义 阶模 是个神奇:地方,人们总是没来由的出现在这个岛上, 飞没来由的消失。按照管理者的说法,"只要找 丢失的东西"就能从阶梯岛回到正常的生活。 下是悲观主义少年七草和理想主义少女真边无 如何也想不起他们丢失了什么 故事就这样 三一大堆"有趣又令人昏昏欲睡"的闲谈中推进, "司依旧是出人意料的反转,"只要找到丢失的 西"指的不是阶梯岛上的人们找到丢失的东 西"指的不是阶梯岛上,现实中的 "也可理想主义的自己,现实中的他们想要 该回这两点,他们才能从阶梯岛离开

"阶梯"和"丢掉"的意象都是在指代成长为了更好的融入到社会大集体中,我们在成长的过程中也会丢掉一些自认为不好的观念,磨平自己的棱角。河野裕却对此抱着疑问,至少,也在『消失吧 群青』这本书里借角色体现出的思想,是不应该随意否认自己的过往,这种简单粗暴的手段是不健全的,倚靠着这种手段也无法成长为真正健全的人

直击年轻人成长烦恼的『消失吧 群青』为 引野裕获得了不少名声。其中最重要的当属"大学读书人大赏"。这个奖项是日本各大学的文艺 "文艺团体发起的一个文学奖" 因品味较高,实而在圈内拥有不错的影响力。历届获奖的作者有阿瑟克拉克(正好那年出了小说的日母高、作者有阿瑟克拉克(正好那年出了小说的日母高、一个有阿瑟克拉克(正好那年出了小说的日母高,大朝读者不怎么熟悉作者名字,却熟悉作品的还有『告白』、『古书意义上说明河野裕已经拥有了一帮忠实的读者群,并且考虑到这个读者群的身份(文艺青年),他们还有不弱的传播扩散能力。由此,在『消失吧群青』真人化之后,更轻一些的『重启咲良田』传着风潮实现动画化,也就在情理之中了



超能力的最普通用法

Modern Psychic Made Simple

只不过,这并不能改变『重音味良田』是 一部对观众十分不友善的作品的事实

它的不友善主要体现在两方面。面先,可野裕特别喜欢在对话中布置潜台词

例如动画初期,相麻革普经可发于事识; "(机器人是)模仿人类做出来的人造品 被制作成和人类一模一样,即便握它的手 亲它, 或是调查它的血液,也无法察克它是人造品"

"假设在我们当中,有一个人是那种机器人 是谁?" 这个看似无里头的情机等人多吃!现合都 可是一人中不会有人是真正的机器人!的第一 冒暗就是指春埼美华,这个就是尊节,只会被 等思婚行动,让人感受不到自由尊严的女生的 确根都这个词

但随着剧情展开,我们发现春琦逐渐找到了等情。她会在惠死时流下泪水(第四话),她也能和野之尾成为朋友,还会在惠生病时去探望(第十一话),她并不是机器人。反之,手掌被对方击穿,还能眼都不眨的与村濑阳香淡笑下生,最终从容赴死只为完成计划的浅井惠(第四话),倒是更像只为目的行动的机器人

而如果持续看下去,又会发现通过布局把自己复活的相麻堇,在第十话之后就是彻底的人造物,同样符合机器人的部分定义。那么两年间无意识地按照相麻堇的谋划,一步步实现



复活计划的浅井惠等人,又是不是别人的提线木偶——另一种意义上的机器人呢?

正如野之尾所说:"有趣又令人昏昏欲睡的 闲话没有正确答案"。这个机器人问题也不会有 明确的解释。河野裕的目的是通过多方面的对 比让读者主动去思考"自由意志"这个哲学问题。

把看似无意义的闲话逐步揭开真相,再引得读者去自主思考。这种手法听起来高端有趣,也会受到评论家和资深读者的欢迎。可放在一部商业动画里,却不会让大部分观众感到愉悦。毕竟,绝大部分的观众想从动画里获得的不是动脑,而是放松。隐喻遍地的热门动画不是没有,可是那一般需要足够出众的人设(EVA)或是足够耸人听闻的噱头(魔法少女小圆)。可惜这两点都是『重启咲良田』所欠缺的。

况且,能在日常环境中迅速察觉到作者铺设的伏笔,进而带着问题一边思考一边观赏作品的观众是极少的。对美的感受和鉴赏往往是天赋和经验积累的结果。天生就带着不可逾越的门槛。而若是观众本身没有这样的鉴赏能力,就很难在河野裕编织的人物对白中找到乐趣对于他们来说,『重启咲良田』根本没什么好趣看的,充其量不过是几个不明觉厉的人物在说道不明觉厉的话。这也是为什么无论是"大学读书人大赏",还是 2013 年的"这本轻小说真厉声",给予河野裕高评价的都是圈内人(乙一)











或书店店员这种经验丰富的协力者。只有他们,才最有可能体味到河野裕笔下的精妙之处。

况且,河野裕还在致力于把本身已经很高 的阅读门槛再抬高一些。

例如动画的第八话,很多观众看完之后也不明白魔女为何撕开照片就能逃出守备森严的牢房。拍照片的佐佐野的能力不只是造出十分钟的幻境吗?实际上,动画里已经做出了暗示。

当浅井惠被冈绘里在灯塔上封锁时,浅; 惠通过走出照片边缘的办法解开封锁,封锁等 开后他却不是出现在被封锁的原地,而是灯塔

ANIME RESEARCH / 助照研究



总之,河野裕的这些创作习惯的确不友好, 日本的观众可不像我们这样方便,能自由的在视频站上暂停或拖动进度条。稍像喝口水、走 个神,可能关键信息就从电视上间失了。因此, 日站上一片看不懂之声也情有可言

河野裕这种撒了一地许多也记家自己去中的行为,受害者还有动国的制作。可以任徒接到这个企划大概都会头疼。因为《重自决员由》的日常推进全靠酷似西国的大段时由,并并又不可能搞成物语系列则种的风格性,毕竟西岛与的是纯粹为了原集的废话,可野哈马的则是里面埋着线索的废话。

幸 好 这 次 前 目 的 制 作 方 是 Da. b Production, 接过《战斗司书》和 2.000 奇物 冒险》的他们对于绕城作也复驾轮动数。监督 / 面真也的第二表上有《修哉田宫大王》和 2.0 灵链环》,还给《无法骑士异闻录》物证第二,如此能是"简单作义然的田草气场和多级常作品的人在三尺的确也找不出几个一条则构成高二



顶层的楼梯旁。后来浅井惠和照片中的魔女在 每边对话,幻境解除后,沙地上的脚印也说明 惠在幻境中的位移体现在了现实里

故而, 重启之前浅井惠等人的一路拍照就有了意义, 魔女只要不断撕开佐佐野提供的、连续不断的大楼内部照片, 就能持续在幻境中行走, 抵达大楼之外的安全地点后再脱离幻境。 达成现实中的逃脱

这个设计本身十分巧妙,问题出在河野裕 总是悄悄的把线索塞在角落里。像浅井惠递给 囕女照片这种关键行动,动画中只用几帧的时 旬来表现,一不小心就会看漏。笔者前面说的 那两处暗示,观众也很容易被当时的剧情主题 所吸引,忽略掉这种细节

在小说里,河野裕特意让浅井惠安排了一场实验。不过在笔者看来,这完全是他为了将就读者而刻意为之。按照他的本意,恐怕观众/读者应该一刻也不能放松自己,毕竟这是一场"脑力决斗",带着轻松随便的心情本就应该失败

这点的例证是河野裕对关键能力——春埼的"重启"的叙述。他并不是一次性妥善的告诉读者"重启"的作用和效果,而是把各种细节藏在角色的对白和行动里。综合起来,这个能力的完整说明应该是:在使用时能将世界恢复至上一个存档点,同时,存档时与重启时的差距不能超过三天。使用过能力后有一天的CD时间,之后才能重新存档。而不是宣传语上简单粗暴的"杀死三天的世界"

不过换一个角度看,"杀死三天的世界"也不是妄言。如果世界是神写好的剧本这件事成立,那么"重启"便相当于一定程度下的推翻重写。说"杀死"也不完全是铜气不是吗?







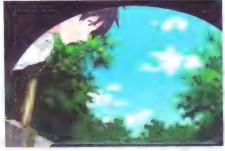
故而,动画需要一些持续性的悬念来提供 一是前期的目标 第三卷回忆性质的相麻堇死 一事性就正巧合适。同时,如此处理也让原作 二声记述多的情报得到了梳理,把春埼"重启" 二二新解说放到了初中时的仓川真理事件,降 二二六款被情报淹死的可能性。并且也把相麻 三一一之个谜题埋在了观众的心里,当第十话 二二章—明能力达成"复活"这一壮举后,才 二二章—即能力达成"复活"这一壮举后,才



更多不用多谈,改编作他向来稳如泰山。最令人 京喜的反倒是作品的音乐,曾是新房御用音 三的龟山俊树本次超水平发挥,无论是 OP ED 飞走 合到好处的插曲,都做到了完美。以现在 二二的观感来说,动画甚至可称得上青出于蓝







河野裕本身也是赞同这种修改的,小说里无法这么做是因为小说出版的缘故,一本书之须讲完一个故事。间隔几卷再回收重要伏笔的做法不是不可以,但彼时刚刚出道的河野裕成是不敢冒险的。动画的改编也算是让作品变得更加完美吧。

回顾『白板拼图』,我们会发现『重启咲良田』 某种意义上可算前者的扩写(『白板拼图』本身 也被收入到第四卷短篇集中)。"预知死亡(テ来)"、"穿越时间"、"能力携带外物"这几个量 重要的点都成了『重启咲良田』中的核心要素 对了,还有"惠又和别的女生见面"这个梗气 是继承而来。 作为一部不卖肉不卖萌,不持笑不热血。 是大部分女性都是飞机场(对笔者来说反而是 证分项),第十三话明明有理所当然的看裙底机 会,摄影师还不给镜头的动画。『重启咲良田』 毫无疑问是本年度迄今为止最清的清流了。不 这尽管结构严谨,伏笔无数,本作的最大看点 到并不是河野裕的诡计编排,而是他对于角色和人生的阐述。

需要多长的路 才能彻底了解对方

On a dark desert high way

拥有"重启"和"记忆全部的事情"这两个组合能力的话,最佳的策略难道不是买彩票品?

当浅井惠的基友中野智树如此说时,肯定 有不少观众在屏幕前频频点头

可惜河野裕并不想写一个依靠能力大富大 贵,或是使用 GEASS 成为世界之王的故事 尽 管浅井惠不止一次的念叨过——他的愿望是成 取神

这个神的含义,应该更接近"完美的拯救 世人"吧



并没有为自己带来什么好处(只有一张毫无意义的全勤证书),便萌生的违背规则的想法。在意外没赶上公交车后,顺势逃了开学典型。

可是,她的内心并不因为逃学感到读手 逃学只是偶然产生的逆反心情,所以过一章归 的因为罪恶感逃进玻璃球中。佐和子前,示看 似扭曲,实际上并不难理解。我们也看有之类 似的时刻吧,一直坚信着的道理没有亲言工带 来意料中的回报,因此产生"要不要可知看看" 的闪念 考虑写作时间,玻璃球的故事内致是简单 失吧 群青』的预演。探讨的是——我们是否可 该为了迎合别人,放弃自己的理想下后

河野裕给佐和安排的五量是: 只有通过邀 学, 佐和子才能认识到"遵守权规"是她的本心。 二不是自己被叛队束缚住了,可是这字的行为 只会让地陷入自我厌恶。这就形成了一个死循 豆,要知道纸上得来终宽浅,重启回去靠嘴炮 证银生不能让读者满意。好在浅井惠特别擅长 "两全其美"的解决方法,他先是重启回去阻止 佐和子捡起玻璃球,又在开学典礼之前假装路 人(重启后佐和子并不认识他)和对方搭话, 利用棒棒糖让佐和子错误的以为自己违反校规, 认识到本心,再反过来告诉她非上课时间吃棒 棒糖并不违反校规。相当于温柔的给佐和子打 了一针预防针,根绝了她的矛盾想法

这种做法比起维护小镇的日常,更像是帮助病人认识自我,找到问题,解决问题的心理 医生 在前期两处重点制情(第一卷小说和第



二卷小说的主要故事)中,浅井惠在对抗针对自己的村濑阳香和冈绘里时也采用了类似的办法。他绝对不会和对方正面对决,就算对方已经给自己及身边的人造成了严重的威胁(划破未来的手、封禁春埼的能力)他也不会采用直接击败对方的手法解决问题。而是绕过眼前的困境,直击问题的核心(阳香想要摧毁管理局的心结、绘里对强大的追求)

在『重启咲良田』中,如何活用能力组合解决问题是一个悬念点,弄清新出现角色的思维逻辑也是一个悬念点。"重启"+"记忆全部的事情"毕竟是两个太过 BUG 的能力,以惠的智商,单纯的击败对方是很容易的,读者也没办法获得满足感。只有像村濑阳香事件那样,层层解构出阳香的攻击是为了逼迫惠使用重启复活死去的猫/人,她选择逼迫而不是商量又是源于当年管理局对自己哥哥死亡的不作为,最后让惠以一种不战而屈人之兵的姿态完胜对手,方能给作品营造出完美的感觉(虽然没有多少人体会的到就是了)

仔细观察,我们会发现『重启咲良田』的 问题,归根究底都是角色思想上和心理上的问题。河野裕特意把角色异化,创造出各种极端 认知的角色,一方面是为了增加角色特色,另一方面也是借角色的活动阐述自己的思想







在『重点味良田』中,严格归纳只有两种人 其一是《春埼 佐和子为首的》认同规则的价 值, 发自内心希望世界充满逻辑的人。其二是 《石香 绘图力首的,对现有的秩序失去信心, 转而只信奉力量的人(这设计十分 DND 阵营)。 用更通俗的话来形容,大概就是"听老师话的 好学生"和"自以为众人皆醉我独醒的中二病", 主角浅井惠则处于两者之间。在绘里的回忆中, 我们发现过去的浅井惠似乎也是位病情严重的 中二病,到相麻堇找他去帮春埼时。他的这种 中二病就痊愈了。其间发生了什么事情, 相麻 堇又在其中起到什么作用还需等待河野裕的揭 示(也许不是好转,只是病到了极限反而看着 正常 www)。但可以确定的是,至少在表面上, 浅井惠的为人处世是很成熟的。他在故事中起 着纽带作用,把人生观过于极端的角色们一个 个拉回到相对正常的轨迹上

再向深处挖掘的话,河野裕想说的实则是 "自由意志"的问题。春埼选择把"重启"交由 浅井惠来掌握, 预知未来的魔女被孤单的囚禁 在大楼中,能够抄写"剧本"副本的老爷爷只 身躲藏在梦境里, 而魔女的接替者相麻堇甚至 要通过自杀再复活来规避一些事情。在一般人 的想象里, 能预知未来是个好事。就好像玩游 戏有了攻略本一样, 能从容选择最正确的道路 抵达结局。可是现实不是游戏、未来不一定有 个 GOOD END 在等着你。像管理局的魔女, 年 轻时就已经预知自己将和恋人分开,被囚禁几 十年, 直到临死前才有机会再会。这样一来, 了解命运就变成了一种苦差,等于是预支了今 后的烦恼来折磨自己。这也是"猜机器人"的 终极真意。如果按照冥冥中某种指示来行动即 是机器人, 那么在命运既定的咲良田, 又有谁 能确认自己的行动真的是发自自己的想法, 严 不是某种设定好的行为呢? 毕竟在老爷爷的房 间里,连浅井惠和春埼的重启行为都会被记录 进去,岂不是说明命运既定吗?

况且,在确认"自由意志"之前,我们还需确认自己是不是真正的自己。在复活相麻童之前,浅井惠特意讲了一个"沼泽人"的故事这是1987年由美国哲学家唐纳德 戴维森提出的思考实验。简单说来便是在原品死亡的复数。

計誕生了一位和原品别无二致的复数形式,那么 时于他自己和其他人来说,复制工是不是等同 三原品?

这不是相麻堇一个人的问题,而是唉良田已至全世界居民的问题。因为春场的重启是把世界恢复至存档点,实际上就相当于杀死重启时的全世界,再重新生成一个新的存档世界安照这个思路,世界上的每个人都是无数次复制的"沼泽人"。我们早就在不知道的可提下被杀死了许多次,不是最初的自己。

说到这,河野裕的思考实验也就有了答案我们会认为我们不是自己吗? 浅二惠和春琦会人为他们是复制品吗? 答案是否定的 世界不是绝对的,而是相对的。复活后的相麻革,完全取决于她自己,而是绝对的,而是相对的。完全取决于她自己人的认定 这也是为什么相麻至,是你是一个人,一个是就是正确答案。"自由意志也同理,当你觉得自己拥有时,那就是真的拥有了。这个词被创造出来不是为了让人们困惑是自己的有神,而是告诉我们,请自由的贯彻自至数的思辨,直接表示"那我会很伤心"的主角。

这种充满思索感的写作方式,大抵是与河 野裕对世界的感触有关。他在谈论『消失吧 群青』 討警言·

阶梯岛系列的主题之一, 便是"去否定那份否定"。

在我的孩提时代,着实否定过不少东西。

梦想是无法完成的、大抵上所谓的正义只不过是令人讨厌的伪善、多数的爱情中都包含着自私。老实说,自己是个 连童话故事中的 Happy Ending 都无法相信的孩子。





为了反驳这样的自己, 也, 当了"好离当年, 好忍并非无法寻找, 统经可工人一样之人, 这些民苦、爱清并非行办

我想、若能将这一口可可可受的。"作为 能成为一部从头到尾充满着二二九二美。" 了吧

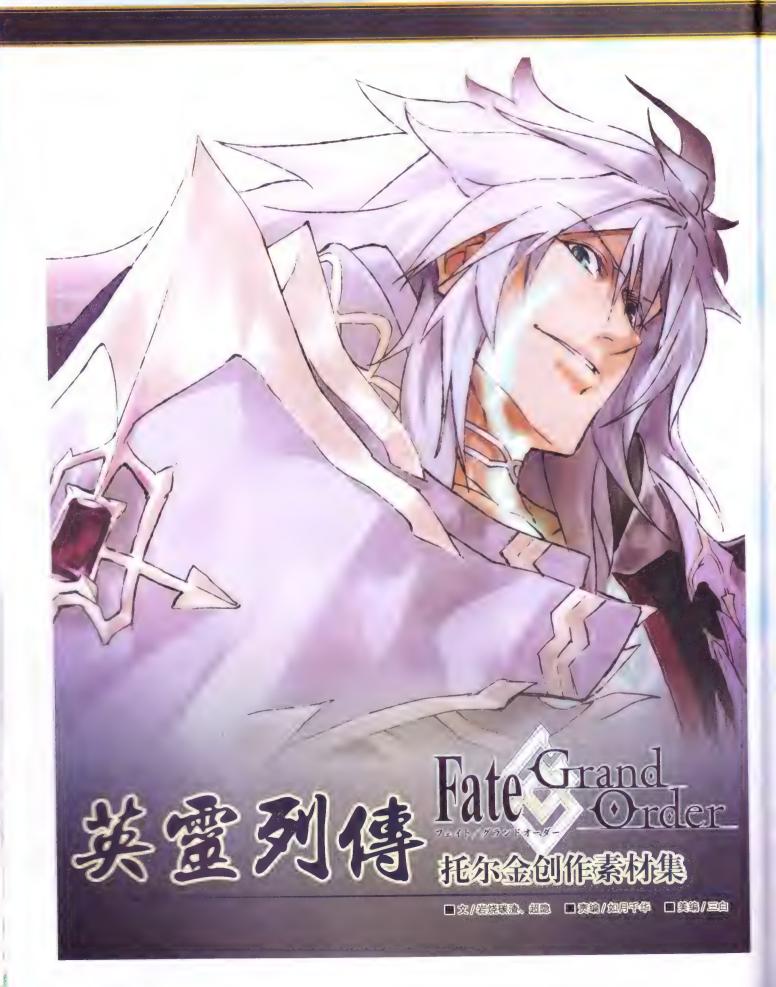
級然只能从远处的壁, 点也怎么成立?" 的方式,书写出这份肯定的知识。

显然,河野裕曾经完整的走过一套"遵正

50.0""运安时间""连京进反规则的自己"的 机长可程,正如他笔下的春场。绘革和浅井惠 图 17.5至图印什本定",明以他才不断的让上 角色温度。"在设有人行心的可提下,让别人幸福" 的解决方式。例如自己经历过长久而痛苦的思 等。"以一也作行这种机长方式教给读者

正作道,和行会一,上于至善、▲





		the contract of the contract o		子	Siegh		總				指令卡	Bus	ter	À	ints						
其	明介	Saber		HP 22	66 / 14165	ATK	1363 818	1 字第	貴度		2	校各日	Hits	2 枚 ?	4 2Hit	1 1	文等 21	4.t.	3H.	it.	
		技能名		冷却时间	解放条件			技能效果							等级技	上升效果					
保	To Find	黄金律(`_	8 2.77	49 9]		展子自身 NP	获得量提7	F[Lv.](3 四合)		15%	17.3%	19.5%	21.8°c	24%	26.3	2×4	2.9	3,3	37.5	
保有技能	i i	仕切り直し	J 4	7147	元1.明治(1)			旅自身弱体 HP回复日			1000	1150	1300	1450	1600	11750) una	2.54	22(0)	15am	
能	57	竜殺しA	++	7回台	初期		賦子自身 龙 特攻状态(LA)(3 回合) 赋子自身 龙 特防状态(LA)(3 回合)				50%	53%	56%	59%	62	F 5 64		79.0	*4	SIF	
	4.5	电权UA++		7 1 1 1	L/J 201				升 [[5][[日][6]]		30%	32%	34%	36%	3/	, in	42	- 44	÷0	5,,	
	,	技能名		效果				名稱	k		Ra	nk	类	夠		指	令卡		攻。	讨大数	
职阶技能				No. 44		48	5	バルム 幻想大剣・			F	eX.	村车	14		Bu	\ter		I	Hit	
技	ist.	騎乗 B	[1分 Quick 性能	#L11:8%	并	4/h	子敌全体强	力攻击 [Lv.]		40	0%	50	6)	. 54	ю	57	51/	rsi.	M.L.	
FE							龙 特攻 < OC 威力 UP>			15	150°c		2	1"	5 11	18	1.5 /	20	200		
							展子自	身 NP 获得	量提升(3回合)						1	0.7					



也称"齐格飞",典出自中世纪 中古高地德语叙事诗『尼伯龙根之歌 (Nibelungenlied)。齐格飞在故事前 期斩杀了巨龙法夫娜,获得了"尼伯龙 根宝藏"与"隐身衣(Tarnkappe)", 并且沐浴了龙血,全身刀枪不入,但沐 洛时有 篇般树叶飘落肩胛, 让那 块地方支支到龙血,成为唯一弱点 晋 来齐格、助制尺第人王朝击退了丹麦和 萨克森人的八侵, 成功显赫, 想娶勃艮 第公主克里特希丁特(*rembia)力妻, 怎料国王養特丁 (Gi/mar)看上了。 岛女王布伦希丁德 Br,11 31, 要求 齐格飞都自己,在桌上浑身衣的齐格。

帮助下龚特尔成功地通过了布伦希尔德的招亲。由一位文章司布伦希尔德 在新婚之夜拒绝圆房,为此龚特尔又求齐格飞穿上是身下前还身富宝的东 伦希尔德,齐格飞在制服过程中先行测试了在论者 Title 德也感受到了齐格飞的长处……然后龚特尔终于往往严肃。 束想到多年后 事情败露,龚特尔虽然赦免了齐格飞的罪责(当然是国治国证、任存群中 的软磨硬泡之下默许了对齐格飞的谋杀,于是,飞行过这点被乱得知事。 大臣们刺杀了, Bad End

『尼伯龙根之歌』影响深远,华格纳的歌剧『尼伊女母的福轩』 # [根据它改编的,但『尼伯龙根之歌』本身,也是来源自斯涛的跨维工程。 中的『沃尔松格传 (Volsunga Saga)』里英雄希格尔德的故事 『沃丁木 格传』里希格尔德杀死巨龙法夫纳,进入奥丁禁锢女武神布伦希尔德的技 堡,救下布伦希尔德,两人坠入爱河。希格尔德基本可以算『尼伯龙寺』等』 里齐格飞的原型人物。不过布伦希尔德在『尼伯龙根之歌』里则被以上了

那么回到 Fate 世界中, 型月世界观里, 飞哥就是来自『尼伯龙根之歌』 里的那个飞哥,但布姐,则是出自『沃尔松格传』和歌剧『尼伯龙根的指环』 的集合体。所以,型月世界里的布伦希尔德看飞哥虽然很眼熟,但"希格 尔德"是另有其人的。另外还要扯一下『魔戒』,很多人以为托尔金是借鉴 『尼伯龙根之歌』写出『魔戒』的,但其实两者并没有太大的关联,托尔金 本人也坚决否认过。不过他也承认自己"中土世界"的灵感来源自包括『沃 尔松格传』、『贝奥武夫』在内的早期神话传说,所以『尼伯龙根之歌』跟『章 戒』,也只能算是同辈兄弟

最早登场于小说『Fate/Apocrypha』中,FGO中里的齐格飞则在主 线剧情第一章中初次登场。因为游戏初期从者平衡性设计得比较差,所以 飞哥弱得出奇。又因为游戏初期 5 星 Saber 很多, 很多玩家看到闪金鱼一 激动转过来结果是飞哥大感失望,加之飞哥老是说"すまない(对不起)", 所以玩家纷纷叫他"对不起先生",只叫"最强四星龙血战神无敌齐格飞" 飞哥的羁绊等级到 10 级时可以获得礼装"莱茵的黄金",指的是『尼伯志 根之歌』里他获得的"尼伯龙根宝藏",礼装名则来自歌剧『尼伯龙根的指 环』的序曲名『莱茵的黄金』 在宝具"幻想大**剣**·天魔失墜"之外,还注 有宝具"悪竜の血鎧",能够免疫 Rank B 以下的物理攻击和魔术, 为之文 格飞作为 Saber 没有职阶技能 "对魔力",但 FGO 中并没有实装这个宝具. 却又没补回"对魔力",飞哥表示我有一句 MMP 一定要讲

目前 FBC 中端 - -1.1 13 1中直接平方技能下的从者,拥有足以下 数户量:考的 -P 和、当中和各份数的 ATK 存成对产品对应语言极低。 在经过了两次中产品的唯名的工作。增销了技能与有效行,农品到了《集 中等水平,产力过少是得到对瓜上对不起。pg 对龙特性的敌人会使强, 但重对一一时就,一门可以靠于取代的 ATK,也既只是个一般的比多星钟 一一一的新一手三一, 一下罗春知道, 这是厨力游戏, 强可能只是一时, 但一定一辈子的事。当以三妻有专、经过了两次强化副本的飞哥是不会专 负付的附属的



James Moriarts

詹姆斯・莫里亚蒂





= 5 5Hits 3 KV % 4Hit



1枚各3Hits



1(1	制介	Archer	HP 200	17 / 13685	ATK 1820/11/81 F-9. 2	
		技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果
		魔弾の射手 EX	7 回台	初期	「大田 東京 日本	3900 3900 4500 4800 5100 5400

					赋予自身无敌当通 1										
453		魔弾の射手 EX	7 国台	初期	賦予自身暴击星集中支援年 1v : *	4 (2)		3417	390%	420%	450%	480%	510%	540%	600 %
1i	Man Vand				< 暴击星 10 枚以上才能使用 > \P > = 1		-	14 /	36°c	38%	40°c	42°c	44%	46°c	50%
技	接 蜘蛛糸	蜘蛛糸の果て	8回台	灵基再临 [1]	赋子自身宝具威力提升 3 回台					20	e'c				
能	- Jal.]	A++	, .,,		暴击星减少 10									_	
	30/1	邪智のカリスマ			赋予已方全体攻击力提升[Lv.]c3			2	13%	14%	15%	16°c		18%	20%
	100	小日のカカラス、	7回台	灵基再临[3]	1950年6月1日本休 亚 结件办书力提" 1. : -			2	13%	14%	15%	16°c	17%	18%	20%

	A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH		4/6	日才外已万宝坪 窓 包比双山万连 1.		- 1 11	111		
	技能名	效果		名称	ELMS.	类别	指	> 卡	攻击次数
职阶	対魔力D	自身弱体耐性提升:12.5%	'K	サ・タイナミクス・オフ・イン コニモニー・ 終度的信義	-	Д,, т.	Bu	ster	12Hit
技			IF	对象防御力下降(3回合 KOC 效果 LP)	1	25	30%	35%	40%
iie	単独行動	自身暴击威力提升: 11%		给于敌单体超强力攻击	Y6. 0	% H)	900°2	950%	1000%



关于角色

作为世界上最著名的侦探小说系列作品『夏洛克·福尔摩斯』的最主要反派,莫里亚蒂教授的名声已经鹊起百年有余,因此作为英灵现世可谓理所应当。其人在福尔斯系列中虽然作为主要人物出现的次数不多,但读者们在许多作品中都能通过福尔摩斯与华生的交流感受到这位笼罩在欧洲上空的"犯罪界的拿破仑",是一名数学系本教授,在外人眼里是好好先生,还著有个欧洲行星动力学》,但其实却控制着整个欧洲犯罪节的一举一动,是福尔摩斯的宿敌,在1893年的福尔摩斯『最后一案』中第一次

游戏运用



F CREATED

				4	Brynk 「伦希	分尔德				指令卡	指令 2枚各1H		A	Alfres Providence		Q			
申	制介	Lancer		HP [21	74 14825	ATK	1766 11432	罕责度			2枚各	1Hits	1 校	各 2Hit	2	13 4	1 1 .	5H	č.
		技能名		冷却时间	解放条件		技作							等级指	千枚章				
保存	3.8	魔力放出(灸/B	7 [0] (7	机削		赋予自身 Buster 作 赋予自身宗具成。			15 G	16€ e 8,7€ e	17°c	18%	19	11.5	1 -	111	-	25
力技能		原初のルーン		8 लिक्	大集制信[1]	対象で作成立との 17月1回号で				30% 15%	32°c	34% 18%	36% 19.5%	35	22.5	41	15.5	27	4
nc		英雄の介添で		泰 C 「同台 是基再临 [3]			赋予已为单体暴击星集中半提升 [1 x.](3 间合) 对象 HP 回复 [1 x.]			300 G	-	360 % 1400	390%	420 1800	1511 2 4 8	22 4	5	Sw Inch	
	ł	技能名		效果				名称		R	ank	类	阴		請	令书		一九	4-6
职	*	対魔力 B	魔力 B 自身對体海州提升		ft : 17.5%	132		こった・ロマン			B+	付人	. KII		5	e vier		-	P4 1
职阶技能	107/	騎乗 1			提升:10%	宝具	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]			8	90 %	100	M) C+	111	86.1	119	Σ,,	1	4
能							爱人,特攻 < OC 威力 UP>		1:	50°c	162	15%	1"	5	14-	٤.	21	9 _	
	100	神性E		自身伤害加品	文: 100		赋予已万全体领	展市星出率提1	下(3回合)					5	1)				

关于角色

北欧神话中半神半人的支气神,她在冰岛史诗『埃达』、北欧传说『沃 字松格传』与歌剧『尼伯龙号章语:Fi》里的形象广为人知。虽然在这三部作 品以及其他传说里她的故事都不太一样,性格也大不相同,但跟希格尔德坠 入爱河这件事是不变的, 不过两人时而是夫妇, 时而只是恋人。目前还未 确认型月世界观里的布伦是写法事具是以第一个传说为基准。大致发展就是 古德伦(Gudrun)——也就是《尼伯发想之》。里飞哥的妻子克里姆希尔 特(Kriemhild)的角色原型——为了追求希格尔德、给希格尔德喂了失忆 灵药,让他忘记了对布伦希尔德的爱,并于自己结了插。古德伦的哥哥古恩 纳尔(Gunnar)却想娶布伦希尔德,所以委托希格丁语与自己变换了样貌, 去向一心等待希格尔德回来的布伦希尔德环境、被责任鼓里的布伦希尔德自 然一口答应。然后,然后这事就没完了。遭到宣誓的主心看了德伤心欲绝, 让自己全身被杀意的烈火笼罩(魔力放出·炎),与希格尔德同归于尽,Bad End。扯个题外话,『魔法少女小圆』第 10 话里小圆魔女化后的名字,就是 "Kriemhild Gretchen"

Fate 系列中,布伦希尔德最早登场于小说『Fate From. 2》 苍眼的碎点。 在『苍银的碎片』里,擅长使用灵药的典位魔术师音:「・寒子時半等」。 Lancer 布伦希尔德。奈杰尔人称"心理支配者",广克可以许是已经近于特 魔术协会"封印指定"的程度。因为布伦希尔特的特特有"随着布伦希尔特 对目标的爱的分量越重,枪的尺寸与重量就越大" 前将 15. 在 17. 15. 15. 15. 尔德不断服用能够操控她感情的灵药(就是那个三星、牙"青江之玩"。从 达到让布伦希尔德的长枪能够一直处于高强度状态,但国力是高温。 伦希尔德的精神一直处于半崩坏的状态,最后只能逼迫 为证的 是节目之 FGO 里召唤出来的布伦希尔德,好像就类似这样的状态。至了"主"人。 都会直接视为希格尔德,也就是说其实跟"谁都是安珍大人"的看话。 景 "兵 都是克里斯汀"的歌剧魅影一样的,但是布姐她没有"狂化",也是看了看 神污染",反而让人感觉更恐怖呢。比起布姐自身,她的宝具"直至死亡将 我俩分断"反而在更早的『Fate/EXTRA CCC』中就已经出现了。作为 BB 酱违法改造的产物,由包括布姐在内的多位女神神核构成的 Alter egc:"三



森莉普(热情迷唇)所使用的宝具, 就是布姐的"直至死亡将我俩分断", 性格嘛, 也有不少相似的地方呢。布 姐羁绊等级到 10 级后可以获得礼装 "消えさる炎", 那正是, 从布姐心中 满溢而出的思念的形态。

关于布姐宝具的效果"对所爱之 人特攻"范围,设定集里提到是被布 姐"认定为英雄的对手",但在奈须 蘑菇的访谈中又有说是被布姐"认为 是正义的人"。另外布姐设定上还拥 有大规模杀伤性宝具"わたしだけの 冥府への旅"、不过没有在 FGO 里实 装,但是却以技能的形式实装了第三 宝具"原初のルーン",这个宝具是 为了封印第二宝具时使用的, 能够消 耗自身灵核的自灭型宝具, 还好变成 技能就没有那么丧病了。



游戏运用

目前在 FGO 里只有那么一次久远的 UP 卡池能够抽到,属于非常稀 有的海景房,人称"枪阶限定病娇腹黑布伦希尔德"。技能除了"魔力放 出(炎)"之外都是輔助技能,自身 NP 效率不错,"英雄の介添"还是目 前唯一能给予其他角色集星效果的技能,非常珍贵,如果没有集星需求还 能当做回血技能,十分优秀。宝具在开放了宝具强化副本后威力强劲,不 过这特攻范围就比较诡异, 不是范围狭窄, 而是没啥规律真的不好记。

1	ana per disad				用 Houd					Buster			úrts	Que			Dw	act.		
1	川阶	Rider		HP 18	23 / 10130	ATK		1	1	权各1	Hits	2 枚分	午 2Hit	2 #	文各 2日	lits	3Hi	ts		
	技能名 冷却时间 解放条件				解放条件		技能效果		等级提升效果											
保		女神への誓	() B	7回台	初期		赋予自身 罗马 特攻[Lv.](3	4 수미간	٠.	42%	44%	46%	48%	50%	52%	54%	56%	60°c		
保有技能	支 戦闘続行 A 9回合		9回台	灵基酮临[1]		赋予自身再起[Lv.](1次·5]	四合) 10	ны	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500			
HE	>3	アンドラスタの 加護 A		7回合 灵基再临[3]		赋予已方全体 Arts 性能提升 [Lv.](3 问合)				11'	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%		
	j	支能名		效果			名称		Ra	nk	类	59		指生	* #		攻击	次数		
职阶技能	40	◆ 対魔力 D 自身弱体耐性提升: 12.5%		引: 12.5%	チャリオット・オブ・ブディカ 約束されざる守護の車輪			B		对军官具			A.	Arts			-			
技	8.71					迁	赋予己方全体防御力提升 [L	.v.](3回合)	10	·,	15	er.	17.	5%	18.	8%	26	0 %		
能	1011	騎乗 A	门身 Ouick 性能提升: 10%				防御力进一步大幅提升(1回合)	< OC 效果 UP>	20	·,	25	C'	30	1%	35	G.	41	1)%		
	1	-101 XK /%	''	4 Carest Little	MENT TANK		赋予己方全体攻击力提升(3)回合)< OC 效果 UP>	20	· .	25	· · ·	31)°c	35	CC	4(0%		



关于角色

布狄卡是英格兰东英吉利亚地 区古代爱西尼部落(凯尔特人的一 支)的王后和女王,她的丈夫普拉 苏塔古斯 (Prasutagus) 是爱西尼 人的统治者。在遥远的公元1世纪 中叶, 现在英格兰的主要人种-盎格鲁-撒格逊人还未移民,而这 时先踏上大不列颠群岛的, 是罗马 人 公元 43年, 时任罗马皇帝克 劳狄一世任命的行政官保利努斯在 英格兰的土地上不断地扩张着地盘, 爱西尼人最初因为与罗马人同盟, 所以一直能够让部落保持独立。但 在布狄卡的丈夫普拉苏塔古斯去世 以后, 罗马驻不列颠行政官保利努 斯骗取了爱西尼部落的土地,鞭打

一三: 云, 奏辱了她的两位女儿 被囚禁的布狄卡后来被部落同胞营救出 主, 三支产要向罗马帝国复仇。公元60年, 乘着普布利乌斯率军远征威 一: : 布狄卡鼓动爱西尼以及附近部落的不列颠原住民:"罗马的 計量至14月11的只有危险。他们亵渎神圣,夺去少女宝贵的童贞。不是赢 三三三三三三领军统治的起义 因为罗马军远征未还,起义军瞬间占 1. 生記律性极差,他们对占领城市进行了烧杀抢掠,近8万 -- *: 三十号来自罗马史学家塔西陀的记载,不过塔西陀描述的罗马 「三一餐養王字家们认为可信度较高」 在现今横穿英格兰南部的惠特灵 · 章 · 司 司与国援的罗马军队主力进行了一场著名的战役"惠特灵大 三章 宁宁万罗马精锐,号称 10 万大军的布狄卡起义军惨败 一元二十二章 诗《灵景备质量低下大概是主因》顺带一提,虽然叫"惠 ・・・・ ことが・キュー・ニュミ名字其实是错误的。关于布狄卡的死有两种 : = 一記 [1] 是 = 三 | 本市陀述),另一种则是病逝并得到了厚葬。当 こい 年 キョラ キャラ 特 石 変到 起义报告后大为震惊,甚至考虑过全面撤离 「 」 「「這」」」「這」」」「我告又让尼禄打消了这个想法,不过尼禄得 一郎 キョスラッドライ - 19 手一柱的缘故

百一十二百一一是其代学院的从者之一,于主线剧情第二章中登场, 一回身落。 一百日日 同学写直制造机"、"My Room 最强从者",至 三~:とこに各位形布を大帝至、My Room 里摸几下(屏幕)就懂了。在 距式 fig. "是 " 情景 the Garden of Order" 里,布狄卡一改平日的治愈 三一章 2000 English Berserker,由此我们也能够接触到她心理的

的竞胜利力。 爵中 1 · 中帝 2 · 能够发射出小型的魔力块,虽然威 元取行, 行胜石下耳直奔解中,雪、光鲜。近可以连发, 果然这游戏所谓 的 15 斯曼尼爾功夫學

游戏运用

少见的辅助型 日 1-1. 在经过了两次强化副本后,终于让不少废柴街 主•真爱党看见了上书 三的曝光 技能 1 特攻范围狭窄, 技能 2 再起对非 B 阶意义不大 建化乳素给的技能 3 让布狄卡在蓝卡队中有了那么一点作 用,同时强化的宣具恢果,也让她在强化队伍攻击力方面有所作为了不 过在定位上,还是被玛修全方面碾压,唯一的优势,那就是布狄卡比玛修 更抢星, 嗯怎么感觉还是个缺点



		ene sette en tra fra est france en la companya en l			Cú Chi 存			指令书一	-			*	O	9	
4	国际	Caster		HP 1 17	28 / 9604	ATK	1222 6580 全長支		7 %			-	140	200	-
		技能名		冷却时间	解放条件		技能效果					-24	7		
保有技能	1/4	原初のルー	-ン	7回合	初期		駅子自身暴出級の数金 1× 3 一 駅子自身場外開せる金 1× 3 1 一 自身 NP 2 2 3 1 1 2 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	340	-34		7-0				
技能		矢避けの加	護 A	7回合	灵基再临[1]		販売できる。また 駅子自体が乗りた。 コー・ロー								-
	1.5	仕切り直し	C	7回台	灵基再临[3]		40 40 40 5 13 HP 12 1	5.00	-	The state of the s	6/0	1981			
		技能名		效果			名称	2	2005		i i		-		2005
职阶技能		陣地作成 B		自身 Arts 性能提	是升:8%	k	717 J 18		4	-					
技	Enfort of					具	新年联合 10 Million	4	>	-		-			~#
HE		神性B		自身伤害加威	E : 175		放作化 。 数并混合性性 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	- 1	100			40)			NAME .

关于角色

大狗又是你!

可能先看的 FGO 动画再玩 FGO 的玩家反而会比较熟悉。这二 Caster 职阶的大狗,在 FGO 动画里威风八面,再一次证明了三时 Fire 重要性。当然,他作为 Caster 召唤自然是有他的理由。在到了海军 区斯特传说中,库丘林拜师斯卡哈,除了枪术外,还跟着学了一点。 文魔术……啊传说里应该是叫"魔法"才对。在古代,卢墨文字中中下 元 150 年以前,随着犹太教传入北欧,后来逐渐被罗马字母即取一 在斯堪的纳维亚半岛以及不列颠群岛上, 卢墨文字还时常被用在吴江飞奉 上,古人将卢恩文字看作是有灵力、魔法的咒术文字。现代社会里生多二 曼游戏里都有卢恩文字的存在,除了Fate 系列外,其也还有『母节』至到《诗 黑破坏神2毁灭之王』、『仙境传说』,等。奇幻类》,《重复是《青文字》等 发区域,比如著名的『哈利波特』系列,还有托丁宝的『童书』写『禮士 特人』。这里说一下托尔金,他作为语言学家,计与青文学就看好其。到 别人直接照搬不同,他将卢恩文字进行了改写与完善, 一页了一种新了意 整语言——中土世界矮人语言。

说回型月世界观来,型月世界中的卢恩文字一分享也经言。其工程至 已。只不过两边都是出场率极高的角色,比如梅子在身后第二十二千年率 作品中都有出场。可能很多人看过『空之境界』、第一章 一三二章 章 橙子使用了卢恩魔术意图烧毁活死人失败,而为一 二章三年五章 = 三 里使用相同的卢恩魔术在消失前烧毁了爱因兹贝伦调造。这里可以带着 到型月世界中关于"随着科学的进步,神秘就会衰退"这个特点。享受到 所学习的是"原初的卢恩",而橙子学习的时候,卢恩魔术的十二一三三 遗失, 橙子将作为根基的卢恩 24 文字进行了魔术性地再生, 甚至 三 4 年 了几个原本已经消失在神代的"原初的卢恩",但即使这样,在三至章下二 橙子与库丘林依然有着极大的差距,更别说跟斯卡哈了

即使变成了 Caster, 库丘林对 Lancer 这个职阶非常迷恋, 可会已不 时说几句"如果我是 Lancer 的话就简单多了"、"有死棘枪就无敌了" 后作为库夫林叔父的弗格斯听说他竟然作为 Caster 召唤出来直接惊讶"萧 负人吗?! ",看来这个职阶还真是够勉强的。宝具"灼き尽くす炎の檻(燃 烧殆尽的炎之牢)"来自德鲁伊教中进行人祭时使用的 Wicker Man, FGC

动画里比较详细地表现了人祭的方式, 那就 是将祭品塞入胸口的藤条监狱中活活烧死。 这也体现了库丘林虽然学会了卢恩魔术但同 时自身也是个德鲁伊教徒所以能够以 Caster 的职阶现世。羁绊等级 10 获得的礼装卡图 上,绘制的也是德鲁伊教徒奉为圣木的橡树, 意思库丘林是"橡木的贤者"。 设定上大狗 还有一个宝具"大神刻印",能够随着真名 解放将斯卡哈传授给他的原初 18 卢恩文亨 同时使用,以北欧魔术神奥丁的力量击溃敌 方据点,同时给予强化解除、宝具封印、彰 力降低 1 Rank 的效果

顺带一提, My Room 对话里提到的"摩 根"是凯尔特神话里的人物,跟亚瑟王传说 中的摩根不是同一人。



无 UP 的话只能在剧情池里抽到的欧证。无法保证 5 宝具, 也极大地 限制了术阶大狗的作用, 当然术阶红卡宝具本身就挺尴尬。强大的生存能 力让他一直以来活跃于"苟"队中,4个库丘林(加好友可以5个)一起 上就问你怕不怕。强化副本还给技能 1 增加了 NP 充填效果,也让身为术 阶的大狗宝具释放更加频繁,但问题还是在于……如何能够宝具5。

Phantom of the Opera 1 枚各 2Hits 1 校各 3Hit 3 校各 2Hits 3Hits 1580 / 8393 1003 / 5654 Assassin 冷却时间 解放条件 等级提升效果 技能名 技能效果 赋予自身每回合暴击星获得 [Lv.](3 回合) 6 6 無辜の怪物 D 7.回合 初期 赋予自身防御力下降(3)回合) 14% 72% 75% 78% 81% 84% 90% 601% 635 66% 69% 魅惑の美声 R 9回合 灵从再临口1 概率赋予放单体 (异性) 魅惑 (Lv.)(1 回合) 能 赋子自身精神异常赋予成功率提升(Lv.)(3 回合) 11% 13% 15% 17% 19% 21% 25% 90% 精神污染 A 7回合 灵墓再临[3] 90% 100% 85% 赋子自身精神异常耐性提升[Lv.](3 回合) 50.0 551, 60% 65% 70% 75% 80% 攻击次数 类别 指令卡 技能名 效果 Rank クリスティーヌ・クリスティーヌ 地獄にこそ響け我が愛の唄 对军宝具 Hit B+ Arts 宝具 気配遮断 A 自身暴击星出率提升:10% 750% 862.5% 900% 给予敌全体强力攻击(无视防御力提升效果)[Lv.] 600% 825% 50% 87 5% 100% 弱体耐性下降 (6 回合)< OC 效果 UP> 62.5% 750%



关于角色

出自由法国作家加斯东 • 勒鲁出版于 1910 年的惊悚 爱情小说『歌剧魅影』,小说 以巴黎歌剧院为舞台, 讲述 了歌剧院背后隐藏的"魅影" 艾瑞克因暗恋女演员克里斯 汀·戴耶失了神智,借自己 对歌剧院及地下建筑的了解 展开一系列攻略, 先暗中出 手将克里斯汀推成歌剧院首 席女演员, 后又因嫉妒拆散 克里斯汀的爱人、陷害克里 斯汀的朋友, 最终阴谋被揭 穿机关算尽孤独死于歌剧院 地下室。在小说中, 歌剧魅 影(下文称艾瑞克)其丑无 比却才华横溢、精通作曲并 善于制造各种机关建筑, 阅 历丰富、到过世界上各个地 方并习得一身本领。后来艾 瑞克返回法国参与巴黎歌剧 院的建设并隐居于此。而在

- 注 主被艾瑞克挂念嘴边的克里斯汀本是歌剧院的一名伴舞, 因艾瑞克 三年年相計景終成为首席女高音,然而可悲的是克里斯汀此时早已有了心 - 444 / - 全直

三三二三三 继承了小说里孤独冷郁的特点,同时处处充满了对克 - Transament 可复态与支配欲,其语言中一心希望将心爱的克里斯汀推 三二十二三三十二三三一指的女主角,而其夙愿也正是"自己指导的歌姬 - 皇子一具皇子: 幸奢" 本己丑陋的面容加上因爱恋而扭曲的内心将他 世 5 1 7 7 7 7 5 5 5 4 然而灵基再临后的卡图却是个帅哥),立绘中艾瑞 司 百元二三丁= 中四钧爪 (无辜的怪物),而卓绝的才华与歌喉赋予了 之 题目 T 章 章 章 章 星暗阴冷的地下也令其具备了"精神污染"的特 三 选择 精理力量 一令其在 My Room 中无论御主性别是男是女,都 一章题表示 三章三章写言至于三也在其中登场,只不过,因为自身知名度不 f [点汇] 若 [] [] [] [] 表失自我只为杀戮的"人偶女帝"

新考明 6 1 日本名 1 所質之称合力地獄奏响",英文名则更直白的 主・むっぱりロコート言目は 国本是通过发声攻击敌方但其实是通过与 自己の計画は行き業力 1号子能够无规的御魔术与铠甲(宝具防御力 无权的古文 这种目的一层植物建艺典的设计与《Fate/Zero》中雨生龙 之一年末的可以下大路有许可,不免是一种在极度压抑与被极端感情支配 舌し下す 夏東 | 1 種 | シェラ Fore 另一精 6南汉吉尔元帅倒是在幕间物 是三国时代表

游戏运用

拥有有高 Rank 的"气息遮断",但是自身攻击 Hit 数少,无法提供暴 击星。而且自身 NP 获取比较差,没有 NP 充填礼装很难放出宝具 虽然 有如上缺点,但艾玮克的优势在于他是游戏前期唯一的杀阶光炮,再加上 Cost 的优势, 让魅影在面对各种杂兵时有不少上场空间 另外他的宝具带 有目前游戏最长(6回合)的弱体耐性降低效果,配合其他能够加Debuff 的从者可以更轻松地降低敌方的战斗力



1	贝奥i						The state of the s			Buster		A	iris		Jüke	ic.	E	acl
Ą	川阶	Berserker		HP	1652 / 10327	ATK	1707 10247	华县楼		3 校各	Hits	1校	各 3Hit	1 4	文各 3H	lits	4Hi	Is
		技能名		冷却时间	解放条件		技	能效果					等级提	升效果				
保行	7/1	ヘルセルク	7.1	7回合	kn/191			表 1 (1) ~ 1 起 f 1 (1) ~	20 ·		22'c	23% 13%	24% 14%	25 15%	26 16	1"%	28%	20%
保有技能	支 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		7 미슈	灵基再临[1]		你往人业生 一 是			5	6	1	,	7	ļn	11	12	14	
110	Ai.	戦闘続行 B		9回台	灵基庫临[3]		赋予自身市起	1. 1.7	-50	NT5	lemm	1125	1154	1375	1500	1625	1750	2:00
HIL1	抄	技能 名		效	米			名称	F	lank	贵	뫾		查	2 标		攻击	法性
职阶技能	(11),					蜜	5 - W =			<i>f</i>	15 /.	, w, ş.,		£ a	Set		11	.H:
能能	能	狂化 №—	E- 自身 Buster 性能提升: 1%		能提升:1%	\$P\$农里达到 ()		esie a in	-	0.00	+0.0		. *	9	1 4	·	1 =	0
,,,,							赋予对象暴力等主	33 1- 21P		÷ -	2	-	4.5		4".	3.5	4	

先于他也

出自公元8世纪时写成的英雄叙事长诗《贝奥武夫』,是《三三章》 的传说中,最古老的一篇。它与法国的《罗兰之歌》、德国的《尼尔文·罗二· 并称为欧洲文学的三大英雄史诗。故事的舞台位于北欧的斯语的《诗》: 时间大概于公元5世纪的晚期。讲述的是斯堪的纳维亚(今天新译三章》 的耶阿特领主贝奥武夫,率领他最好的武士们出航,协助古五麦。第二章章 哥伦多(Grendel),后来又杀死了守护宝藏的巨龙的事迹

这里又不得不再提起语言学家兼奇幻文学作家J-R-P-托二生、七世三史上最著名的『贝奥武夫』推崇者,在1930年代,与时时字者"一时时刊"贝奥武夫』,认为里面讲述的是与怪兽的幼稚的一一样托丁生力报。,正1936年举行讲座"『贝奥武夫』;怪兽和评说"标二年时。『八美武夫』:"持是在笼统地表达人类命运的主题,不被特定的部区对方一至年间。 "一年是在笼统地表达人类命运的主题,不被特定的部区对方一至年间。" "三十一的声音,就好似甘道夫一般。托尔金还评价道"》。李章子。是先二一一里高的材料之一"。现在,托尔金为『贝奥武夫』李章子写正新图写。「共享多达 2000多页,存放于牛津大学博德利图书写证于秦二年三十二,则宝的巨龙,设计灵感可能就是取材自『贝奥武夫』中的第一条。原言一是贝奥武夫的羁绊等级 10 礼装卡图上可以看到那条龙的样子完,然后可要看述文字超帅!



你尔的剑(北歌神话里的霉之里 人始祖》,于是只要武于被三郎 来奋力斩杀了。自尊尽一也随之护舒。自然,心下事。一点 原猎犬"这句,就是一种可是 泽魔女"大锋于一个与一点。 它的成为,而是看看一下。 能力





- 1.5 故率在 B 阶中算不错的水准,看 一 2 不也不能过于相信发牌员的水平,日 - 技能 1 用于爆发十分优秀,配合"战斗 7 工主主具,"直感"就……就当能辅助一下队 4 写过秀,不过也要小心打不透"无敌"状态的





关于『兽娘动物园』的黑马神话本刊第 102期刊登的『奇迹的诞生』一文里已经做过 细致的分析,笔者不再赘述。需要补充的是『兽娘动物园』作为一股涓涓清流给这个庞大的业 界可能带来的一些潜移默化的改变,或许可作 为谈资来聊一聊。笔者将其总结为三点。

其一是『兽娘动物园』的火爆给动画的 3DCG 化带来了新的可能性。日本动画业界用 全 CG 来制作一部动画片至少已经有 20 年以上 的历史, CG 的全面 3D 化也有十多年的积淀 CG 动画自诞生伊始就被认为是一种炫酷的新技 术,但在抓人眼球的宣传效果背后则往往总是 惨痛的商业失败。从第一部全 CG 制作的 OVA 动画『青之六号』到史克威尔砸重金打造的全 3DCG 电影『最终幻想』,无一不是业界的血泪 史。然而曾几何时, 我们开始一点点习惯了动 画公司用 3D 建模来打造一些次要元素, 像是机 器人、建筑物、路人等, 11年前当 PA 开始在 『真实之泪』这样的虐恋题材动画里采用 3DCG 技术时, 观众们除了一点新鲜感并没有感觉有 任何不适和违和。此后这样的尝试越来越多, 占比也越来越重,直到2013年的『苍蓝钢铁的 琶音』大获好评,在 3DCG 化的道路上如履薄 冰多年的动画公司们才终于松了口气。全 3D 制 作的『苍蓝钢铁的琶音』能被观众无条件接受, 至少证明了只要制作足够精良,军武题材的火 爆场面可以掩盖掉一些角色表情和动作上的呆 板表现,角色的魅力也完全可以通过声优的演 符 号情设置等其他方式来弥补。当然大前提 是严算和技术储备充足,制作走精品化路线。 三年至三年没有这样的资本,原作游戏停服,漫 国也遭壞好,明摆着是在没有多少预算的前提 一種養,烹把計画給做出来的。乍看之下动画 **新**图 图定的人物建模 不甚流畅的演出、比棒 **宣告不了多**」訂写优演技、以及幼稚到可以无 · 得的对目设计。被打上子供番的标签也无可 百里司相号景24分钟的3D"子供动画"看完





了全部 13 话,可以说并不是动画公司的套路在 更迭,而是观众的接受能力在变化,或者可以 一言以蔽之:观众也在成长。现在给动画掏钱 的这些"兽友们"当年被『青之六号』所震撼 的时候都还是没有经济能力的学生党。所以说 并不是 3D 动画没有市场,而只是用户培育的过 程利租长了些。豪赌观众接受度的"八百万" 尸最。的预算做出了最成功的作品,往后这种 3D 章章加手绘背景的廉价制作方式仍可能被其 也作品所复制,不排除日后会有跟风作品陆续

其二是在公益的道路上找到了新的拓展方式。『兽娘动物园』是纯粹的动物保护公益题材这点毋庸置疑,平常公益广告、公益片我们都看过不少,姚明的那句"没有买卖就没有杀戮!"也早已深入人心。不过私以为大多数公益题材作品的说教意味还是重了一些,缺乏必要的亲和力。而且更重要的是一般都不会把科普作为

重点,没有过多铺垫直接在桌椅;至三,后款 『兽娘动物园』的可贵之处在下生・モンモガ气 培育观众对角色的好感、デー会園がこれ和普 与野生动物生活习性相关。元年、元年、了解 并喜欢上这种动物,勾起八门三看。. 暴终达 到宣传野生动物保护的目的 立称日本人最擅 长的"拐弯抹角"的方式南京三十二章以,在 动画的鼓动下那些总是有三点九三春表现的漠 不关心的宅男宅女们也会在任息口穿戴整齐奔 赴多年都没有再去过的动物量, 自地利其那些 动画里出现过的动物们 即便位 三季起人 们对动物的关心,『兽娘动物国》十三经成功了

其三也就是本文的正题,『重求与初国』仓。 造了一种新的圣地远和模式 ビュー到动漫圣 地绝对主流的不是景点就是生活地手, 医为动 画的取景地不外乎与角帛的点面或是清高要休 戚相关的地点。虽然其中也看了"海海" 动物园 这类能近距离接触到野生は打きコティには『少 女与战车』里的大洗水变气, "云子 图语』里的 上野动物园等。但终究下是作力。多场景中的 一个,而不是作为一个单独的分野被提及 『兽 娘动物园』则不同,其实很难想象 部以架空 国家公园为舞台的动画会有取景力(经费不可 能多到去非洲大草原取景)。但制作组非常用心 的把饲养有剧中登场的动物的动物园也做到了 动画正片里,不遗余力的把全国各地有名的动







165 Dage V

二大增设了很多大大小小的新园,使全国动 物园的数量一口气猛增到数百座之多。有一个 气于可以体现当年造园热的夸张程度, 在千叶 長人口8万多的小城君津市的鹿野山山区里有 一至四神野寺的寺院,1979年8月3日,从这 主寺院附属的小型动物园里逃脱了3只老虎, 其中两只在逃近一个月之久,在整个关东地区 造成了极大的恐慌,园方见活捉无望,最终委 托政府组织起来的猎友会猎人将老虎射杀。一 个小小乡下寺院竟然养得起几只老虎,实在是 让人感觉不可思议。但这股造园热仅仅只持续 了十几年就快速冷却下来,娱乐设施的多样化 和从90年代开始的少子化使得动物园和水族馆 的经营逐渐陷入困境,在此后的20多年里,超 过一半的设施要么关门大吉,要么缩小规模, 正常经营的动物园也都每况愈下,只有像北海 道的旭山动物园这样极少的例子能够仰仗经营 策略实现反弹 如今把吸引外国观光客作为头 等要务的动物园和水族馆已经越来越多,似乎



现代的动物园脱胎于王侯贵族的私人动物 国。一)景里的自公众开放的动物园是法国大 国一。三十五时田黎动物园,而最早的综合性 计对立。是结节斯堡王朝所拥有的美泉宫动物 五 军军王关右,维也纳著名的美泉宫内部 从上两者都,是三千 18 世纪下半叶,距今都有 100 多年的王灵

日本6./ 现代动物园的概念当然也是在明日的新士士三国人以后,政府将从幕府那里没收年的1万、国际大平时力上野恩赐公园,动物园或生落一号。1. 1 1 2 1 2 2 3 月 20 日正式开园,可见个名字也一直得留到了今天,当然方便起几个名字也一直得留到了今天,直接叫上野动台等

以上野助村區市導来,西方式的现代动物 區在全日本區計畫及平来,隨着时代的更迭也 经历世几候十起大客的发展过程。日本动物园 营造的最高峰平上现在上世纪的6~70年代, 件隨着经济的場份和助台區。創的成分,对动物园和水族馆的等名它前高涨,在战争中遭到 破坏的助村园设施得到恢复和打克,各种还大



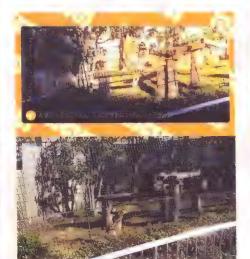


与日渐萎缩的国民群体比起来,随着不断的外国游客才是这些设施真正的衣皇。一种像《兽娘动物园》这样积极鼓励本年受众买票市园的营销手段也当然会受到广大时初显和水铁馆的热烈拥护,只不过这样的刺激半竟只是一时的,如何提升游园设施的亲和力和展于内容的新鲜感才是包括日本在内的全世界范围内的功物园的最大课题

那么接下来进入正题,亲盘点一下『兽娘动物园』介绍过哪些动物园

SPOT NO.1 多維加和公開

多摩动物公园是位于东京都内的老牌综合性动物园之一,也是都内占地面积最大的一座,达到上野动物园的4倍,不过饲养动物的种类和数量都不如上野动物园多,在国际上的名气也不如后者那么大,毕竟一个坐落于东京市中心,一个则远在东京市郊的卫星城市日野市,但从另一个角度来说,多摩动物公园足够大,游园体验较之节假日拥挤不堪的上野动物园来说要好得多



多摩动物公园是『鲁想动物园』取景地的起点,出现在动画第 1 话里,可以说把多摩动物公园作为"兽友们"圣地运礼的第一站最合适不过了(事实上动画并没有拍到常年稳居日本动物园龙头老大地位的上野动物园,所以也不用为到底先去哪一个把制

提到多摩动物公园现产最最闪亮的明星,



毫无疑问就是我们的主角小薮猫啦!在前往观赏薮猫之前,有必要回忆一下动画里科普的动物知识,了解一些薮猫的基本习性、对应的有百利而无一害。薮猫的原产地在撒哈拉以南有的非洲大陆,所以一般都会在动物园的非洲大陆,所以一般都会在动物园的非洲大陆,所以一般都会在动物园的非洲大陆,所以一般都会在动物园的非洲大陆,所以一般都会在对大型猫科类一起放式的SAFARI区域里。虽然猫科动物在动物园里大多很有人气,不过薮猫通常情况不是动物园里大多很有人气,不过薮猫通常情况不是动物园里大多很有人气,不会受到特别的优待,展示空间也平平无奇,如果不是有『善娘动物规』这部动画恐怕很多人还不知道有这种动物,也不会念"薮 sǒu"这个字

非洲区位于多摩动物公园的最北部,从位于动物园东面的正门入园后往北需步行 10 分钟 左右,走过昆虫馆之后右手边就是猎豹区,薮 猫舍就在猎豹区的边上 藪猫和大多数猩和动物一样都是夜行性的,所以白天一直繁连连的东倒西歪,或躲在阴影里打瞌睡 薮猫好动。弹跳力卓越,猫舍里的布局也是高低错落,适合薮猫上蹿下跳舒活筋骨 薮猫的食物主要最成。鸟、蛙、鱼和大型昆虫等,进食时间一般在黄昏,但动物园下午5点就闭园了,很难有机会亲眼看到薮猫进食。另外需要提醒的一点见多摩动物公园的 SAFARI 区从去年开始关闭 险修,2019 年才会重新开放,近阶段想近距离接触大型食肉类动物是不太可能了

从东京都心前往多摩动物公园,在涩谷站或新宿站搭乘京王电铁,经"明大前"、"高幡不动"两次换乘后便可抵达"多摩动物公园站",耗时约50分钟,车资也仅只需340日元,又快又省,不失为圣地巡礼的一个好去处



SPOT NO.2 無時即期会開







放眼整个关东地区,论动物园界的龙头宝 座能与上野动物园一争高下的也就只有东武动 物公园了。东武集团作为关东地区超大手的私 营铁道公司还涉足房地产、百货、娱乐和体育 事业, 母公司财力和资源都十分雄厚, 所以动 物园本身虽然在动物品种和数量上都远远不如 上野动物园丰富, 但东武动物园的卖点显然不 仅仅在动物, 而在融合了游乐设施和水上乐园 的大型综合性娱乐场所。在80年代泡沫经济愈 演愈烈的时代,游乐场和主题乐园的营造风潮 绝对不输给当年的动物园造园热, 当然其结局 也跟日薄西山的动物园一样,大量遭到废弃, 这点在动画『樱花任务』里有很直观的体现。 只有家底足够殷实的游乐场才能生存下来,就 比如东武动物公园,一半是动物园,一半是游 乐场,各自独立运营的话或许都很难生存下去, 但合为一体的话就能把资源整合在一起、降低 运营成本,提升设施的吸引力。而且东武铁道 的存在确保了往返东京的最便捷交通方式,避 免了很多偏远游乐设施因丧失了直达交通而迅 速衰亡的命运。

撇开游乐场和水上乐园,单就动物园的部分而言,120余种动物的这个数量是不太够看的,虽然大体上囊括了所有大型食肉动物和长颈鹿、大象、袋鼠等认知度高的人气明星,而且还有多年饲养白虎的历史,但珍稀动物的数量极少一直是东武动物园的硬伤。总体来说是一座缺乏鲜明特色的动物园,不过鉴于大众化的品种比较齐全,而且展示区域相对集中,所以动画有一半的取景是在这里完成的,登场的动物有7种之多。

首先要介绍的是『兽娘动物园』第2话登场的小爪水獭。小爪水獭在亚洲南部分布非常广泛,通常以群居形式生活在河边,以鱼类、贝类为主食,饲养难度不大,很多动物园里都有,一般都安置在小动物区,笼舍不太大容易被忽略接着是在第5话登场的美洲河狸,这是另一种比较常见的水生哺乳动物,过去由于人类垂涎河狸的皮毛,持续的屠杀导致欧洲河狸已经濒临灭绝,而美洲河狸的数量尚且比较乐观,也是各种动物园展示的主力品种。因为河狸生活习性的关系,需要给这些自然界的"建筑师"提供比较宽阔且地形多样化的饲养场所,东武





动物园的河狸区分为居住和展示两个区域,河狸的巢穴在笼舍的深处,外面是开放式的展示区,白天还是很容易看到憨态可掬的河狸家族的

『兽娘动物园』第6话里草原霸主狮子终于 登场,非洲狮作为大家都很熟悉的猫科动物相 信不用多做介绍。自然界的公狮和母狮生活习 性迥异, 公狮一般离群索居, 母狮则组成狮群 集体狩猎,一个狮群里通常容不下两头公狮, 而且公狮的领地概念很强,活动区域非常大。 动物圆饲养的狮子某种程度上都已驯化, 否则 无论是狮群的结构还是活动空间恐怕都要超出 园万的承受能力。如今看着这群霸主们懒洋洋 的等待饲养员投食的场景才是动物园狮虎区正 销的打开方式。东武动物园的猛兽以罕见的白 宣三三名,白虎是基因突变的孟加拉虎变种, 野三的极为罕见,现存于各地动物园里的都是 人二繁殖的后代(因为多数是近亲交配,所必 主意存活率不高)。相比之下狮子并不罕见,但 ① 综合性动物园里都有,可能是因为多摩动物 圆口等子被安排在开放式的 SAFARI 区,而且 惊上藏具在休整不对外开放,所以动画把狮子 可取置也可到了东武来进行。

动画第7话进入森林地区。在17年至图书 馆遇上了白脸角鸮和雕鸮这一对等等 弱 + 20) 是学名,俗称就是猫头鹰 全世界 图 130 和以 上的猫头鹰,其中白脸角鸮王凯到罗毛宝宝色, 且双耳可以像角一样竖起来干净名,三要分布 在撒哈拉沙漠以南的非洲和国际作品中国部 这种奇特的猫头鹰以"缩骨工"三三名。在遭 遇危险时白脸角鸮可以把身体缩或看瘦如柴的 状态,几年前的一部原创动国『空之音』里也 有这样一只憨态可掬的猫头鹰 另一种雏鸮则 是更常见的一种猫头鹰,在北洋球大部分地区 都有分布,体型较大较强壮。类似。靠东三得名 鸮都是夜行性鸟类, 具备无事飞行的能力, 捕 食以啮齿类为主的小型动物盒昆虫 东武动物 公园里有饲养白脸角鸮,被安置在猛禽舍 雕 鸮则是委托东京都内一家叫"也装款叫馆"的 店家提供拍摄协力的。这家工理算是目前流行 于日本的猫头鹰咖啡馆之一, 在东京和京都有 好几家,经营风格类似于猎虫车 直的升级版, 客人可以近距离接触店内 四基的 描头 鹰 笔者 去年有一次曾不经意间路过该店, 大致记得有 几种套餐,一种是可以让猫头鹰停在客人的手 臂上(当然要带护具),还有一种可以跟猫头鹰 合影的套餐, 感觉消费模式有点像女仆咖啡馆 (手动滑稽)









动画里还有三种动物也是在东武动物公园 取景拍摄的,一种是第 10 话登场的长颈鹿,知 名度太高就不做介绍了。一种是同一话里登场 的草原扑鴷(liè), 鴷是一种小型的啄木鸟, 草原扑鴷将巢穴筑在蚁穴内。并以食蚁为生, 故也叫蚁塚啄木鸟。在鸟类馆可以观赏到这种 鸟类。第三种是在日本也有栖息的棕熊, 日本 野生的熊很多但主要是黑熊,棕熊是日本体型 最大的食肉动物,主要分布在北海道,棕熊攻 击性很强, 时有伤人事件发生, 记得在村上春 树的一篇文章里写到过一对情侣在北海道登山 远足, 因为突然欲火中烧而野战起来, 女孩一 边啪啪啪一边还不忘摇动手里的铃铛,为的就 是提醒棕熊不要靠近。在日本登山时包上要系 铃铛是一种常识。熊的领地意识也很强, 大型 动物园里设有熊山,东武的熊舍并不大,地点 就在狮虎山的南面。

东西走向布局的东武动物公园有东西两个大门,离电车站最近的是东门,进入东门后是游乐场,西片区才是动物园,所以必须步行十几分钟或乘坐园内循环巴士。猛兽区在动物园的最中央,包括了狮子、白虎和独立展出的棕熊,水獭舍在狮虎区的北面,河狸家则在动物园西南角。鸟类馆和猛禽馆都在更西面紧靠水上乐园的区域。如果来到东武动物公园就要直奔主题的话,建议一入园就乘坐循环巴士到西区,

然后再慢慢逛回来。

由于园区内包含了游乐设施、东武动物公园的门票机制比较复杂,有纯动物园门票、全包一日票和水上乐园套票三种基本方案、此外由同一家集团公司运营的东武铁道也推出了相应的"电车+门票"的优惠套票方案供资客选择。如果以都内的"浅草站"作为上层之、那么2570日元的套票就包含了来国电三一纯几票十公园内循环巴士一日票这三项费用,将于场设施则可另外购买通票。水上乐园只有夏季才一放,此乃常识无需赘言

顺带一提,八百万如此钟情于东武动物。园还有另外一个原因,几年前他们制作的另一部动画『搜索吧!部活剧』第三季有一话宣音在这家动物园里取景,可以说是熟门外路了三

SPOT NO 3 天王吉訓集師



坐落于大阪市天王寺区的天王寺动物园是 关西地区最老牌的动物园,也是日本历史第三 悠久的动物园,开园 102 年来入园人数已过亿, 这一傲人成绩仅次于上野动物园。

动物园所在的天王寺地区是大阪南部最繁华的老城区,寸土寸金拥挤不堪,动物园的岩地自然也受到很大的限制,布局上有一种大阪特有的杂乱感。作为关西地区最有代表性的导合性动物园,天王寺动物园拥有绝大多数主流的人气动物品种,不过缺少以熊猫为代表的多稀动物,且多年来鲜有更新的举措也使得人五人数逐年下滑,各项数据远远落后于上野山(东山动植物园,在名古屋)和旭山动物园。石



北每道旭川市)这三强,显得与关西最大城市 的身份有所不符

『兽娘动物园』第2话里登场的美洲豹就是 在天下寺动物园取景拍摄的 美洲豹是中南美 "也区最大的陆上食肉动物,作为顶级掠食者 适宝环境能力很强,擅长爬树,也是猫科类当 中少数的写永健将 美洲豹的种群数量一直比 封稳定, 属于北濒危动物, 饲养美洲豹的动物 三向比划多 之所以把取景地选在天王寺动物 "重也是考虑到要照顾一下关西地区动物园 与 工厂老大吧 前往天王寺动物园的交通方 五十写字, 无论是。R 私铁、地铁还是巴士, 在一一一 助大司前、天王寺三个车站下车皆可, f = = 10 一年至右 动物园附近就是老牌美 自由于一条,还有热闹的天王寺商圈

SPOT NO A 國東交通可繼令問

类别:综合性动物园

地点:神奈川县川崎市

面积:约6.6万平方米 动物种类:约60种 特色展区:—— 开园时间:9:00-16:00

交通:JR 横须贺线/湘南新宿线"新川崎站"

步行 15 分钟



梦见之崎动物心園是一家里では、白八型综合动物园、由、崎田上原、市、白景で外开放。出于占地和経費的東京、東京本で見る作句养任何猛兽、或长额島、中京平で見て近食草动物、所有约60种町できた。 電気量が初かま、其中难得的例外就是、ま

SPOT NO.5 名古屋遊水旌馆

类别:综合性水族馆

地点:爱知县名古屋市 开园:1992年10月

来园人数。>4000万人次

面积:约4.1万平方米 动物种类:约500种

特色展区:世界最大级露天水槽

开园时间:9:00-17:30(五月黄金周、暑期最晚营业至 20点,除以上时间段外每周

一休息

门票;2000 日元(中小学生 1000 日元) 交通:地铁名港线 名古屋港站 下车步行

10 分钟

这次圣地巡礼专题里介绍的唯一一座水族馆,这里当然就是企鹅偶像组合"PPP"的取导地啦。其实一些大型动物园里也有饲养企鹅,不过品种和数量可能就没有专业水族馆里那么多了。笔者早先在做『少女与战车』的圣地巡礼时曾经聊过日本水族馆的话题。名占屋港的这座水族馆在全日本范围内也是很排的上号的首先在场馆面积一项上,名占屋港水族馆以4.1







万多平方米的数据遥遥领先排名第二位的大阪海游馆,是笔者曾介绍过的大洗水族馆的两倍多 然后在入场人数的数据上,名古屋人也只排在冲绳的美之海、京都水族馆和大阪海游馆之后,以每年近 200 万人次的佳绩列第四

企鹅的研究和繁育是名古屋港水族馆的强项,帽带企鹅和阿德里企鹅两个品种都是在日本首次人工繁育成功的 不过 PPP 里的 5 种企鹅并没有包括以上这两种(手动滑稽),而分别是皇家企鹅、凤冠企鹅、巴布亚企鹅、洪堡全鹅和帝企鹅,名古屋港水族馆饲养有其中的两种,帝企鹅和巴布亚企鹅,加上帽带企鹅和阿德里企鹅总计4个种类 其中知名度最高的吴然还是帝企鹅,当年一部『帝企鹅日记』红道全球,横扫各国纪录片大奖

巨大的名古屋港水族馆分为南北两个馆、虎鲸、海豚、儒艮等大型海洋动物在北馆、其他绝大多数海洋鱼类、海龟和企鹅则分布不同馆,企鹅生活在单独的水槽里,名为"南极之号"

一般每天都会有一场喂食秀和一场企鹅互动, 前往游玩的时候可以在入馆时获得当天的活动 情报

SPOT NO.6 開海別機関

横滨动物园建成时间较短,饲养培育动物的历史也不长,所以短板在于动物的种类较少,往往只有其他大型综合性动物园的几分之一。而且交通配套设施没有完全跟上,并没有可以直达的轨交,而需要换乘巴士 不过以动物园广阔的占地而言,陆续增加动物品种和数量是一个长远的趋势,横滨市也在考虑修建地铁延伸线直达动物园,毕竟这是一座年间游客数量过百万,在神奈川地区独占鳌头的大型娱乐设施。







加狓

霍加狓是直到 20 世纪初才被发现的一个梦 幻新物种,目前仅生活在刚果的热带雨林里。霍 加狓外形看起来很像长颈鹿与斑马的杂交种, 但 实际上它是长颈鹿科仅有的两个品种之一,被认 为是长颈鹿脖子变长之前的样子。生活在雨林深 处的霍加狓生性胆小,人类对这种动物的野生状 态了解不多,虽然在『兽娘动物园』里也有登场, 行访台注意》 动画到横滨动物园取景拍摄的其 主是另一种动物,非洲野犬。非洲野犬是一种群 居性的大斗动物,曾经广泛分布于撒哈拉以南的 非 "生活上,但目前种群数量已经急剧萎缩,陷 入量量的处境。非洲野犬一般体长 1 米左右,体 玉草冬,毛短而稀,颜色和斑纹显得杂乱,外形 集工与猎的方式,对猎物紧追不舍,能长途奔袭 一一三里, 牙齿坚固可以咬碎骨头, 是非常致命 2 行手。非洲野犬以种群形式生活对设施要求较 事 所以并不是每个动物园都会选择饲养。横滨 动有国的"非洲稀树大草原区"占地较大。而且 西马·万马有完全定型,基本上每年都会新增一批 年二万进去,是饲养和观赏非洲野犬比较理想的





『兽娘动物园』的拍摄还得到过其他一些专业场馆的协助,由于规模和地理位置的关系笔者不一一单独列出来介绍,就在最后一笔带过吧

动画第 3 话取景了新泻县佐渡市的朱鹮之森公园和栃木县的那须羊驼牧场。"草泥马"就不介绍了,朱鹮在东亚地区的名气应该不亚于大熊猫,而其珍稀程度则远高于现在的大熊猫野生的朱鹮目前只有在我国的陕西省有发现,总数仅 1000 羽不到,加上中日韩三国人工饲养



的数量也不超过 2000 羽。新泻县的佐渡岛曾经是朱鹮的栖息地之一,也是目前朱鹮在日本最大的饲养基地,但总数也不超过 200 羽。鉴于朱鹮的饲养难度,最理想的饲养和凡贯场听果然还是佐渡岛本地的朱鹮之森公园,不过其实义初介绍过的多摩动物公园里也同养有十几羽朱鹮,是所有大城市的动物园里唯一能观赏到朱鹮的一家。

然后是动画第5话出现过的东京都江户川区自然动物园,可爱的黑尾土拨鼠就是在这里取景的。这是一座由江户川区政府运营的小型



免费动物园,就坐落于荒川的入海口附近,擅乘地铁东西线在"西葛西站"下车往北步行门 分钟左右就到

最后一处是位于日本东北地区宫域是主董王狐狸村。这里是日本最大的狐狸主题动物园,放养着6种约250头狐狸。狐狸是日本常见的野生食肉动物,自古被认为是丰收神而受到有,根深蒂固的稻荷神信仰想必大家也不会可生。大部分综合性动物园都会饲养狐狸,所以知道日本还有个狐狸主题动物园的人不多,这里饲养了北狐、赤狐、日本赤狐、银狐、十字狐、北极狐6个品种,好几个属于小亚种,在动画里登场的北狐也是生活在日本北海道地区的赤狐亚种

佐渡朱鹮之森和藏王狐狸村的公共交通都不是很方便,只做单纯的介绍,巡礼就不做念想了。▲



东自同人动画面面



相比起其他的二次创作创作形式, PV 大概算得上是非常另类的了 东 方PV的作品数量众多,一些著名作品如『Bad Apple』、『魔理沙偷走了重要的东西』,对于东方一次创作以及整个东方同人文化的形成与传播都产生 了非常重大的影响 但是对于 PV 这种创作形式本身的定义与认知还是停留 在一个十分模糊的层次上 而又因为 PV 这种形式与手书和 MMD 以及 3D 动画又有很多的交叉,所以也很难给予其一个规范的定义,不过由于在平时 的生活中经常容易接触的到,所以从直观上还是很容易有比较清晰的认识。





所谓 PV

............

在人们的直观印象中, "PV" 往往是指预 告的意思, 也就是讲正片的精彩部分浓缩出来 增加吸引力的短片。但是事实上,在二次创作 中, 许多 PV 之后并没有正片的存在, 或者说 这些 PV 本身就是正片, 所以单纯的将 PV 理 解成"预告"实际是一种有失偏颇的理解方式 "PV"是英文 "Promotion Video" 的缩写, 其 相对准确的理解方式应该是"推广视频"。也 就是说 PV 这种创作形式在本市上是为了将某 部作品加以推广而制作出来的。所以这种使命 与功能也就决定了 PV 的主要内容便是将作品 的魅力加以展示。其针对的对象可以是即将上 映的影片或者番剧,这种类型的 PV 也就是我 们通常所说的"预告片"。PV 针对的对象同样 可以是一个已经形成体系的作品或者歌曲, 例 如『千本樱』以及『Bad Apple!』所配的动 画。这种类型的 PV 作品就更加贴近于其本身 的本身的定义,也及时其"推广"的一面。通 过补充视觉元素的方式更好的展示所描述作品 的魅力便是这一类作品最大的创作目的。

PV 的创作品形式有很多种,从平面到3D,从手绘到 MMD 都可以成为制作 PV 的方法。相比较于 MAD,PV 的制作虽然也会使用一些非原创的素材,但是 PV 本身更加注重原创性以及个人观点的表达。所以 PV 的创作门些要相对来说高上不少,尤其是想要质量上乘跟是要花费很多的心血。对于东方 PV 来说,由于东方本体世界观的庞大、设计人物与故事背景数量之多,所以往往具有这样的几个特点:

首先,作品往往具有群像性。人物往往是





构建世界观的核心,对于东方来说更是如此。每一个角色的出现都能展现这个世界不同的侧面。所以东方 pv 中,也许会有主次之分,但是创作者们通常都会安排尽量多的角色出场一些不是很起眼的角色甚至会故意被设置在角落成为作品的彩蛋环节。

第二,作品中"梗"的出现密度常常会非常的高。真是因为出场人物的数量众多,所以在有限的时长里,每个角色能被关注的时间就会更少。如果是主要角色或许会有更多的登场机会,一些次要角色常常都是一闪而过。而要在这瞬息间给人留下深刻的印象,就需要作者,有角色最鲜明、最典型的特征展示出来。在这种创作需求的推动之下,一些经典的一设是工设梗也就会反复的出现在各种作品中。而是否能将大家很熟悉的内容运用的不落俗套、有新意就是一个非常考验创作者功力的地方

第三,从情感的表达上,PV 作品所传递的情感往往都是十分鲜明的,再加上特异选择的音乐,通常都会具有很强的感染性。从情感的种类上来说,多以幸福感、向往之情与怀念

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

之情为主。但是其中一个比较统一的情感内涵就是对于这个幻想世界本身的美好的刻画。这也是创作者们本身对于东方的世界观理解的一种体现

第四,从作品的创作形式上来说,东方的 PV 作品时长一般是一首歌曲的长度,所以节奏感和氛围的塑造行往就是像量一个 PV 作品质量的重要因素。于且这两个要素也直接影响到观众对于作品情感的认同



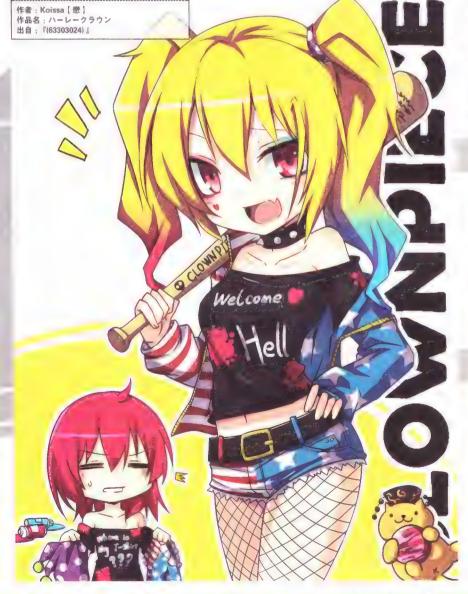
PV 的历史本身一广答点、最早的东方 P. 作品现在已经无从考据。在11个组合已经有一年以上历史的年代。各种作品类型的计划并不是十分清晰,所以很多作品区方作者本身没有



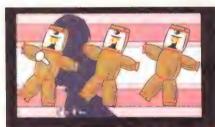
将标题标记或 P., 所以很难进行统计 現如 今能够搜索目的最古老的 PV 作品,就是现在 大家已经耳點能许的『魔理沙は大変なものを 盗んていきました』

语题运部 pv 就不能不先说一一创造了 它的社正 osys losys 早在 1998 年便已经 立二, 至今依然活跃在同人创作的第一级 三然其东方改编曲目的名气起草高, 但是实 厅上其同人创作所涉猎的范围非常之广包括 ,OCALO,D、三国志等,与此间的也有诸多的 草制同人曲目 在创作逐新或额之后, osys 立逐等涉及商业领域,为很多动具、游戏创作 音乐,在诸如『摇曳百合』、『食梦者玛利』等 作品中都能找到 losys 的身影 不过, 总的来说, 东方曲目的改编始终是iosys的一个创作核心 迄今为止, losys 已经发布了超过数十张各种 类型的东方同人创作曲目,虽然其中很多有曲 目重复的现象。但是总的算下来数量还是相当 可观的,即使是放在所有的同人创作社团中也 算的上是非常高产了。不过 iosys 开始东方同 人创作的时间并不算早,直到2006年,他们 才发布了自己的第一张东方同人专辑『东方风 樱宴』。同年的8月发售的第二张东方同人专 辑『东方乙女囃子』中就收录了曲目『魔理沙 は大変なものを盗んでいきました』(以下简 称『廣理沙』)。一年后,也是2007年由这首 三子制作的 PV 动画的上传才真正为 iosys 乃 至东方本身的发展带来巨大的影响

『竜蛙』』歌曲的标题捏他自『鲁邦三世』 中钱形警官一句有名的台词"いえ、奴は とんでもないものを盗んでいきました(不,







▲改动之一,左边原本人偶上是油库里魔理沙, 后来直接变成魔理沙画像

A7 6 30 16 % 投稿



魔理沙に大変な役でハコにされました Movie ver FULL

が お下げき こうた ですね。snd 5511は よっしたより - 11 現典でパフト - n さい はい 特別を一

四路組に対し、刺子、動が一道が一-ダイヤル、北が五倍冷凍とか中だろっ †四様子上がってるの 416.551 : 9.155 8.827 … 0

87-0- 82-5: 投稿



そらのいろみずのいろ(セフセフ版)

・観視って編集したがただの難動画になってしまったまあー応うpt よくけど

鈴村さんwこれみてる人エロいん 胸でかい ─ 伊部先生と十三いない こういう野卵に

· 25.678 = 1,127 +47 + 0



クラッシャーは大変なキーボードを破壊していきました

胡麻胡麻胡麻胡麻 タイナルイーン 胡麻胡麻胡麻胡麻胡麻 天皇陛下ばんざめめめ

2.440,080 1 216,598 26,885 1 7,200

17 1111 1918



魔理沙はバンブラを盗んでいきました

" 接続です。重貨要しはmylict/24/ "、」

仕方ないvvvvvvv あっあああっきらいいいアレンジャバックで、2000のエラ

4,135 107 14 2 60/20

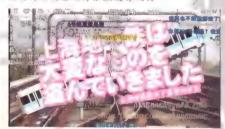
▲德国 boy 弄坏了重要的键盘······

那家伙偷走了不可思议的东西)",再加上『永 夜抄』中咏唱组在各种 CP 组合中的呼声甚 高,所以一经推出就很受欢迎。歌曲的 PV 是 由当时还是大学生的カギ制作的, 最初的版 本也是当时还大行其道的 flash 动画。不过最 后 iosys 实际使用的版本相对于原版有了一些 细节上的改动, 但是对于整体性几乎没有什么 凋整 PV 最早是于 2016 年的 11 月被上传至 YouTube, 由于其完成度高的制作和具有强烈 洗脑属性的旋律,使得这部 PV 在同期上传的 作品中有非常突出的表现。而 2007 年被上传 三 \ 站后, 人气爆炸, 同时也是现今可考的最 早的N站东方动画。虽然随着N站β时代的 结气,最早上传的版本现在已经不复存在,但 是 异带来的巨大影响力还是继续在 γ 时代发 挥着巨大的作用,这一点对于东方能在 N 站 涅槃電生之时牢牢的占据"御三家"之一的位 置也是起了巨大的作用。在3月6日 N 站恢 复运言言,『魔理沙』即被上传(sm511),至 今三经有累计两百多万的观看量,08年原作 者力于也等自己制作的原始版本上传, 让人们 也得以有机会从最初的面貌了解这部神 PV 的

这部作品的火爆程度即使在现在也是能



▲即使到了Bad Apple的时代 这部作品的影响力依然没有减弱



▲继承了本作精神精髓的国产铁道音 MAD 『上海地铁偷走了重要的东西』(AV2106417) 够清晰的感受出来的,无论是怎样的流行回顾 评选,2007 年的 nico 上,『魔理沙偷走了重

要的东西』永远是一部不会缺席的作品。就像 由室里,这部 PV 自身也成为了被改编与激发 も1年的源泉。目前仅在"魔理沙は大変なもの を含れていきました"这个tag下,就有 973 に可互作品,作品的形式主要是以翻唱和音 いし为主,而使用的素材则是千奇百怪,也 显示出了这个主题的强大生命力

这部 PV 之所以会引发如此之大的流行浪 毫、主要要归功于三点。首先就是这部 PV 出 玩的时机与制作的水准。正如前面所说, 当时 E处于 nico 的草创时期。弹幕这种新生的交 互形式带给人非常大的新鲜感,而『魔理沙』 2、的本身节奏性本身有非常的强又很适合与 连基 豆相配合,而大量的高速通过而且高重复 三马拜幕又增加了 PV 的洗脑属性,两者相辅 程成, 让新生的 nico 与重生的东方都获得了 变式热门话题的机会。PV 本身场景转换的速 复一言快,而各种元素之间的衔接又非常自然, 三 有现如今所谓"鬼畜"的感觉,整体的粉红 三凋又让人能感受到满溢的少女心,整体制作 却使放到现在也是颇具水准。第二方面的原因 更是《永夜抄》所带来的咏唱组本身的高人气, 有很多观中就是冲着 CP 来欣赏这部作品, 而 很多并不是很了解的观众在欣赏之后又进一步 的推高了这对 CP 的认同度。而第三点,也是 最重要的一点,就是 iosys 这首曲子本身的特 性。这种电波而又洗脑的旋律让人毫无抵抗之 ,而这又与 MAD 本身的创作需求想匹配, 所以才引发了创作热潮。

在之后 iosys 又发布了一系列的作品, 其中有很多又再次获得了极高的人气比如在 2006 年年底发布的专辑『東方月燈籠』中的『患 部で止まってすぐ溶ける~狂気の優曇華院』,



▲引用自

https://www.youtube.com/watch?v=D1HAsA0_tB0

虽然 iosys 在两年后的『東方月燈籠セーフ!』 后才将 PV 正式公开和收录,但是在 07 年的 nico 这首曲子因为同样的洗脑属性与 PV 再次 成为热点的话题

而在一年后的 08 年, iosys 发布的另一张专辑『東方泳雪歌集』中收录的『チルノのパーフェクトさんすう教室』再一次引发热潮,自 08 年 10 月 26 日本上传至 N 站以来,已经累计有超过 700 万的再生数。相比于『魔理沙は大変なものを盗んでいきました』。这首成一更多突出的是可爱的一面,通过"9"、"冰符「lcicle Fall」—Easy"以及琪露诺的笨蛋属性的展现,以及她总是被幻想乡众人"欺负"却又始终保持着快乐的形象,让人对这个角色产生更多怜爱的心情。PV中出场的角色也更加丰富,一方面是因为历经数年,东方本身的角



▲洗征募生的华县

1 2 1 -

色一直在持续的增加,加上此时无论是 losys还是 nico,都已经不再是昔日最初默默无闻的状态了,在这多方面原因的刺激之下,人气爆棚、成为经典也就不是难以理解的事情了





▲看的观众们整个人都⑨了



08 年的时候也正是 ACG 文化在全世界范围内广泛流传的一个高潮期,而这部 PV 也就借着这样的机会走出了日本,在众多文化圈都掀起了热潮,甚至成为了东方 project 作为一种文化而传播的一个有力工具。此时的中国正



▲部分由中国的爱好者组织均活动

好也是 ACG 文化刚刚起步的阶段,中国最早的弹幕网站 A 站也仅仅成立了一年,B 站此时甚至还没有正式的存在。所以当这部 PV 通过网络流传到国内时,抗是了一年不小的浪潮因为对于一种文化的点行与传播,形成自身的话语体系往往是至关重要的。所以在 PV 中的很多内容也就成为了一直一口 3 春的第一批"黑话"。而且由此后避至了至于之位一CG 在中国用一种别样的方式提供工工至一



東方同人ショットアニメ「絢華映彩」

点部が知り同り、20前で上海東方 objety 小のデーで曲が万華千葉。またで料す で東京司 3 。 ここでは華紹介(19)、3 では通路が成りますにMellanthits。25

機木一ル なんだよな 8888888 二次制作が認められて これ旧作と原作のキャ 公式設定のサギリ 46910 595 1.856 42.300



【東方】Bad Apple PV【影絵】

7 THE CONTROL TO BOTH TO SELECT CONTROL TO THE CO

きたああああああああト・ホートーホートー 画質結構よくね? 漢生色盛人しつもあり NGで改善ま

▲虽然不清楚N (2) 上力至于, 2是这样的结果总是好的



▲ 咳称为"割腕神曲"的『丁雀之祭』

除了iosys之外,晚早 naras 少女 フラクタル、森罗万象 东方活动写真馆 等同音社团都制作上传过用自家arrange 曲目制作的PV,其中的一些作品比如 PKilLove Fireproof 1 | sm -12821 32 11. 『星条旗のヒエロ(sm27414537 よ 1/6 徨いの享(sm27834617。 ?東方 自動高 真館~第二幕~ プロモーションニーニー 2na (sm9856509) 第七菱準子伊高町人 气,国内社团京都幻想到为的飞街華斗到 (sm30281102)』在"東方アレンショ.」ン ク"这个 tag 下以人無排名、名次甚至保证干 『Bad Apple!!』 从制作技术的角度上来说。 这些作品中的很多已经有了长足的进步,基本 上具备了传统意义上的动画的水准, 黄福辛吐 的『幻想万华镜』最终也确实从皇远的中, 支 展成为动画,但是这些作品这些作品在话题主 和经典性上与 iosys 的这两部作品相比就量。 稍逊一筹。出现时间的早固然是原因之一,是 否赶上了新的社交平台与话语体系 的一只可 机会才是造成这种差异的根本 等以记一部 作 品的成名既要靠自己的奋斗, 比仅仅是看目已 的奋斗, 也要考虑的历史的进程。不过这也反 过来印证了东方的同人文化已经进入到了一个 多元化的时代,人们更加注重作品本身的异真。 而不是带着猎奇的眼光对其进行行具

从以上的叙述中也能看一来。由于P。的本质在于"推广",所以对于社团来说。主要的着眼点,还是在于对自身作品,及自身品牌形象的宣传上,所以不同社团部制作的作品由着自己鲜明的特色。而对于个人制作得而言。PV 的制作更多的还是在展示"东方"本身的魅力。所以在造取和场景的设计上。个人制作者自由的空间会相对大一些。对于这种类型的



▲ 将车寸 #撑盖的坚韧 (sm30607892)



▲只看标题都会觉得很有趣的作品(sm23223195)



▲模仿的有模有样的 MMD 影业(sm30934865)



▲然而正片却是有生之年无法见到了…… (sm30934865)

PV 来说,"帅"与"美"是通常着重表现的两 个要素。因为要在较短的时间内, 通过非叙事 性的手段来征服观众,就必须要能最大程度上 调动观众的情绪。而又由于个人制作的能力毕 竟有限, 所以最终的作品通常都是着重于对于 某一个特点的深入展示, 而在其他的方面简略 操作或者是借助其他的力量完成。所以在有相 当多的 PV 也是以 MMD 的形式出现的。在这 之中也有很多作品就如同我们所通常人始终的 PV 一样,被制作成了电影预告片或是 OP、 ED 的形式。但是与真正的 "PV" 不一样的是, 正片也许我们有生之年也无法有幸目睹了。这 种加入了叙事性的 PV 作品, 更多的是考验作 者自身的功力,包括对于电影这种形式的理解 以及编剧技巧的掌握, 因为是"预告"所以既 要有亮点、能形成一个前后相连接的剧情整体, 又要能保持剧情的相对碎片化, 埋下足够的悬 念与伏笔。虽然很多作品能看出模仿的痕迹, 但是能做到表现的很自然依然是见一见不容易 的事情。不过这也让人看到了创作者们惊人的 创作热情和潜力,这才是同人文化能不断发展 下去的最根本的动力。

在这众多的个人制作 PV 作品中,最有代表性的还是要算是当今 N 站播放量最多的作

これが偉大なる本家様だ 対 (さくなる本家様だ 対 (さくなる) 国際国際国際 (は、) (は) (

▲如果不看文字,你会想到这里对应的是 后来的哪个镜头吗

品『Bad Apple!!』(影绘)了。这部作品 无论是形式还是其所引起的后续的影响,都无 愧"神作"这个称号。其实这部PV诞生的历 程本身就是一个传奇了,几乎可以称得上是一 个奇迹。其所体现出来的精神也正是东方作为 一种同人文化最核心的品质,也正是因为这一 点,它已经诞生便就成为东方的象征

『Bad Apple!!』(下简称『BA』)的誕生历程与后来的"泡面异变"还是有着很大的不同的,"泡面异变"的开始就有一个很成熟的作品最为模板,后来的创作者们不断融入自己的创意。但是『BA』可谓是真正的从零开始。『BA』原本只是从『东方幻想乡』三



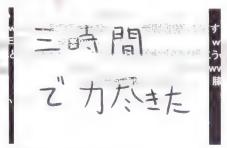
▲我可能看了假的分镜图, minus T 的分镜 (sm31112735)



▲少女漫的画风,至少让人能看明白分镜的内容了

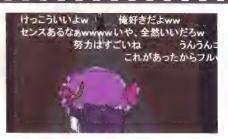


▲颇有创意的想法, 抛苹果变成了抢苹果 (sm4126158)



▲已经尽力但是仍未完成的 up 以及充满期待的观众(sm4066200)

面道中的同名原曲重新编曲作词演唱的同人歌曲,由 Alstroemeria Records 制作并于 2007年收录于专辑。『lovelight』中,为了表示和原曲的区别,这首曲子的名字被特意写成『Bac Apple!!』。这张专辑在例大祭 8 发售时候并没有成为全场瞩目的焦点,如果没有后来发生的事情,这首曲子很可能就像其他无法计数



▲充满鼓励的话语总是让人十分感动 (sm4161813)

的同人曲一样,只有偶尔才会被提及。但是不 久后一个看似很普通的求助视频改变了整个事 件的走向

在 2008 年 6 月 8 日, 以为名为 "M µ" 的UP主上传了一部名为『UP主が見た い】Bad Apple!! P V【誰か描いてくれ】 (nm3601701)』的视频, 其大意就是自己对 于『BA』这首 arrange 曲十分喜欢,所以希 望有人能制作出来的一份 PV。视频的主要内 容,就是UP对于未来即将要诞生的这部 PV 作品的分镜图的构想。从内容来看, 大致可以 理解 UP 为什么没有自己制作, 而是选择求助 的原因。因为这部作品之潦草, 称其为单纯的 涂鸦也不为过,大概连神主看了之后都会对自 己的作品感到欣慰。虽然有相应的文字说明以 及按照曲子的节奏进行分配的节奏感, 但是无 论怎么去看这都是一个难以理解的作品。可就 是这样一部作品, 就成为了东方最大的奇迹的 一个起点。



▲第一次被引入的黑白影绘

在一个月之后后 7 月 13 日,这份"求助"得到了第一份回应,一位名为"睦月あかね"的 の主投稿了《東方】Bad Apple!! の PV 晒してみる【完成】(sm3946827 川,并且在初级介绍中表示自己只是初学者,制作这个只是单半的作为回应、整部作品形式为静画手第,每一个画面基本是按照原 UP 所提供的分镜制作的,但是画面与画面之间并没有什么过度,可可是乏善可陈。但是不管怎么说,这样的作品。各实际的画面呈现了出来,在理解最初可一提图一边出了一大步,而且其中的很多场景之很可未的创作者们保留了下来

恒三的工传者也出现了各种各样的状况, 11.11 11.1

又过了一个月,对于后续作品影响十分深



▲与原本的分镜不同, 但是被后来的作品中保留下来的部分画面

远的另一部作品被上传, 一名名为 dear 的 up 主上传了自己创作的『BA』PV (sm4388777)。 这部作品在作画和效果上有了比较大的进步 除此之外还有很多观众喜闻乐见的福利镜头 (以至于这部作品专门有了一个"布不足"的 tag)。不过重点的是,这部作品对于原 up 的 分镜做了一些调整,不仅仅是将人物展示出来, 更加入了一些能反映人物特点的标志性画面, 比如芙兰略带崩坏的笑容, 以及两人的慧音 而且这部作品第一次将"影绘"这个概念引入 到这个系列的作品的创作中来。虽然直到最终 的完成形态,其他作品对这一点借鉴并不是很 多,但是它的意义依然重大。虽然影绘这种形 式本身在 nico 上也很早就已经出现了, 但是 真正将其作为元素运用在作品中的还是少数, 这就更显示出这位作者创意的可贵。在作者上 传的后续完成版本中(sm5058847), 作者也



▲Q版的画风也触碰到了很多人的萌点 (nm6603602)

为人物加入部分动态效果,这也让作品从单纯 的手书作品有了一个比较大的提升。

在这些作品中,有一个共同的特点,就是场景的变换彼此之间没有什么紧密的联系,往往尝试玩一个固定的人物形象之后,对于要引出的下一个义务之间没有任何的过度,而对于所展示的这个人物也有些缺乏深度。所以许多作品的段落与段落之间就会产生些许的割裂之感,而在緋依上传的版本中(sm4660680)通过添加人物回忆与场景场景转换的方式,既实现了过度的自然化,也实现了人物塑造的深化,这一点被后来的作品吸收,大大增加了作品对于内容的承载力。不过由于作者并没有完成线稿后来的部分,所以也很遗憾没办法看到它作为完成版的效果



▲这个版本对于劝态效果的处理十分到近 (sm6259896)



▲原 UP 在 PV 发布一周年之际制作的合集视频, 其中许多谜之画风的作品现在已经无法观看了 (sm6259896)

再后来陆续上传的作品,依然是以手书的形式为主。虽然各有特点,比如 nyan 的版本(sm6877454),就通过魔理沙将所有的出场人物串联起来,但是这些作品却并没有突破性的创新创作者们其实也并没有为了一个目标而去创作,只是将其作为一个难得一见的挑战进行尝试。而观众也从未有过不满,对于每一部新的作品都充满了期待

再后来的故事每个人都知道了。在 原 PV 发布一年有四个月之后, 影绘『Bad Apple!!』横空出世,一举封神,成为了东 方最具标志性的作品。这部作品的优秀之处无 需赘言,流畅的动作、完美的过度、鲜明的特 征、人物通过动作表现出的细腻情感都证明了 作者创作功力的强大。然而这一路走来从最开 始连线稿也算不上的涂鸦, 到这样的完成度的 跨越, 称之为奇迹也不为过, 但这就是切实发 生的事情,而在当年的 C79 上东方的摊位达 到了顶峰。也许真是因为见证了这样的过程, 所以人们对于同人的巨大力量也有了新的认 识。时至今日,『BA』的创作依然在进行中, 也依然存在着按照原 up 提供的分镜而非影绘 版本进行制作,其中的大部分,都被 M µ 收 录在 mylist/8149966 中,这也让我们在今天 也有幸能一睹这一路走来的全貌。不过更多的 作品还是基于影绘作品进行的再创作, 正所



▲没有屏幕的地方也要有 bad apple (av531458、sm9837984、av370260)

谓"有屏幕的地方就有『Bad Apple!!』",这些三次创作本身又构成了一种新的文化。其实最开始,M μ 也许真的只是想找到到全是是大的。M μ 也许真的只是想找到,但是是就是自己的人制作一个简单的 PV,但是全最观众的鼓励与创作者的坚持下,实现了他是是最大的结果。M μ 无疑是幸幸运的,作为是是有的交化所是有的交化所对。但是从另一个大过度的对实就是同人文化所孕育放已运入,那时任此。如今影绘《BAJ》的播步已运入,那时任此。如今影绘《BAJ》的播放一样,那时有一个更庞大的就是同人的力量,下级对有可能有朝一日成为一下,那就绝对有可能有朝一日成为一下,

如果沿着这条道路继续向前,就到达了同人文化的顶峰、我们传统意义上的动画。在这个同人与商业的边境之地又有怎样的精彩,就让我们下次再见。▲



▲各种魔改版本 (sm15497758、sm13161971、sm21607486)

http://bbs.nyasama.com/forum.php?mod=viewthread&tid=44278 中 umbrella 的帖子







Magic_Xiang

http://www.com/net/member.php?id=1549561







少女和弦



Aliga / 几折 / 如如 / PQ / SASA姬海 / 珊儿 / 水厘子 七位人/(少女模特共同演绎 正经同人首本摄影作品集

2 0 1 7 年 3 月 末 通 版 连 开 程



通短度暂收











Two Dimensions Mania

*本期商品二维码用微信"扫一扫",即可直达商品购买页。



狂热价:150.10元

小林家的龙女仆 康娜充电宝



价格:15元 狂热价: 14.25 元

舰娘长门 & 陆奥款 纸面竹骨金属轴折扇



幽子纸面竹骨折扇



Fate/ 舰娘 双面清凉团扇



价格:25元 狂热价: 23.75元

舰娘舰上工作帽 (赤城款)



价格:35元 狂热价:33.25元

舰娘第六驱逐队 同款制服略帽



狂热价: 14.25元

路人女主的养成方法 主题团扇



Lovelive! 巨幅浴巾 A 款小鸟/B 款真姬



特别赠送河蟹子镇纸



价格:39.8元 狂热价:30元

扫二维码



价格:49-8元 狂热价:39元

扫二维码



价格:55元 狂热价: 42元

扫二维码

Even if the whole planet has become the field of Foly Graver though everything on this ground has become a hear ruins ralthough there are countless incredible enemies blocking to the ending, has never been decided.



FATE系列 首款官方手游一 FATE/GRAND ORDER

详细 设计、设定、 背景

尽在此刊 73位英灵,73个宝具, 数百种技能







